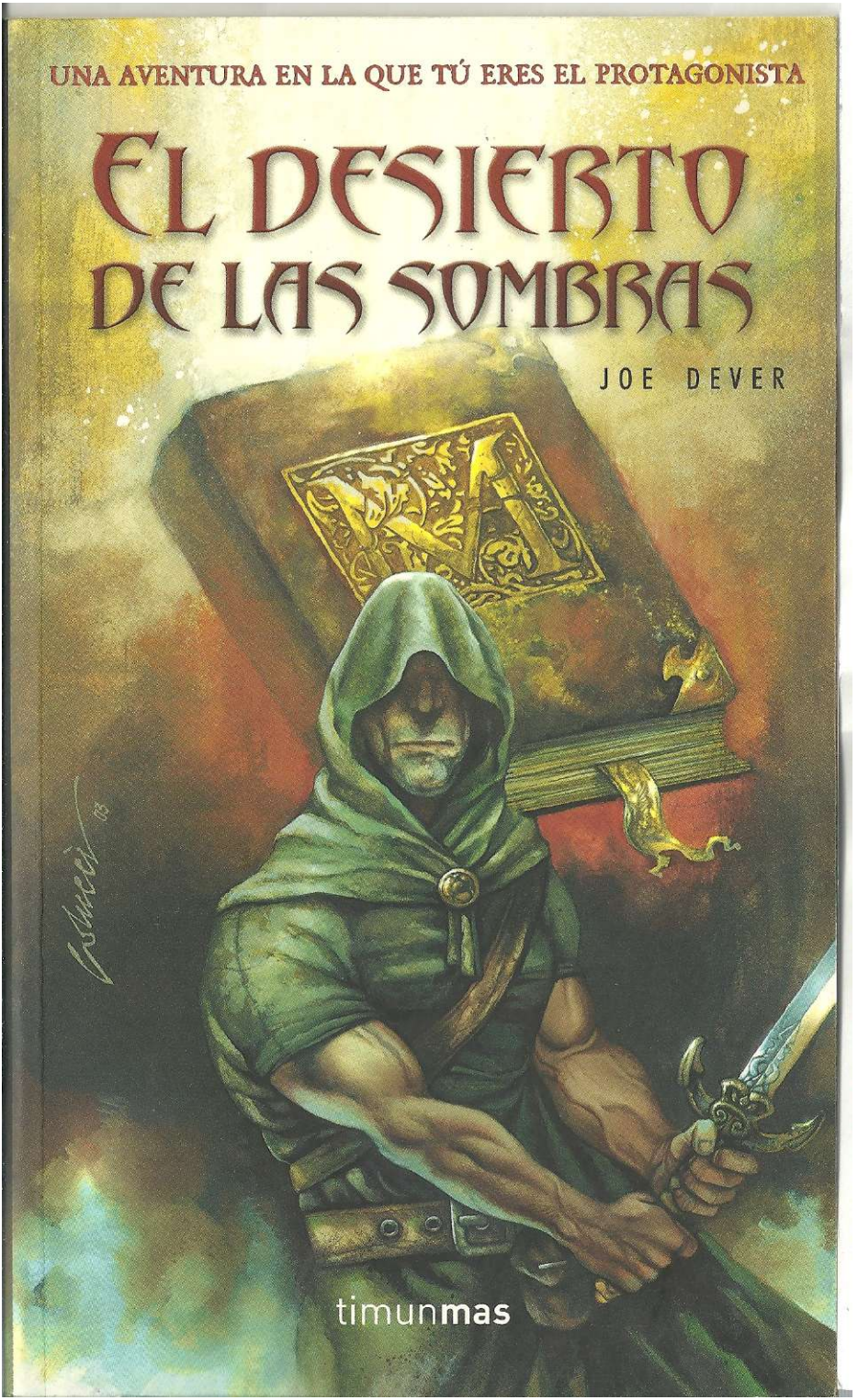
UNA AVENTURA EN LA QUE TÚ ERES EL PROTAGONISTA

EL DESIERTO DE LAS SOMBRAS

JOE DEVER



timunmas

5

EL DESIERTO DE LAS SOMBRAS

JOE DEVER

LIBRO-AVENTURA

EL DESIERTO DE LAS SOMBRAS

Eres Lobo Solitario, el último de los señores del Kai. Con tu viaje a Vassagonia esperas alejar de tu país la sombra de la guerra. Pero esta esperanza pronto se ve destruida a tu llegada a Barrakeesh, ciudad donde reinan la traición y la muerte.

El desierto de las sombras *incluye dos aventuras. Si finalizas ambas con éxito, habrás alcanzado el rango de maestro del Kai, la más alta distinción posible en esta etapa, y serás capaz de enfrentarte a enemigos aún más peligrosos. Lobo Solitario es una apasionante serie de aventuras en las que tú eres el protagonista. Tú tomas las decisiones y libras los combates valiéndote de armas y disciplinas que recibirás a lo largo de este emocionante viaje.*

www.scyla.com

293196
ISBN 84-480-3640-9

EL DESIERTO DE LAS SOMBRAS

LOBO SOLITARIO 5

Joe Dever (autor), creador de la serie de libro-aventuras Lobo Solitario, ha conseguido destacar en tres campos creativos bien distintos: como autor de libros de renombre internacional, como reconocido compositor y músico, y como diseñador de juegos de rol.

Tras licenciarse en la universidad en 1974, Joe Dever se convirtió en músico profesional y durante varios años trabajó en la industria musical en Estados Unidos y en Europa. Mientras trabajaba en Los Ángeles, en 1977, descubrió un juego por entonces poco conocido: Dungeons & Dragons y comenzó a diseñar sus propios juegos de rol. Fueron la base de un mundo fantástico llamado Magnamund, que acabaría convirtiéndose en el escenario de las aventuras de Lobo Solitario.

En 1983, tras un breve paso por Games Workshop en Londres, escribió *Huida de la oscuridad,* el primer libro interactivo de Lobo Solitario.

Este primer libro vendió más de cien mil ejemplares en el primer mes en las librerías y fue publicado en doce países (entre ellos España, Alemania, Francia, Japón, Italia y Estados Unidos). Su éxito puso los cimientos para el futuro de la serie Lobo Solitario, que ha vendido millones de ejemplares en todo el mundo.

La serie llegó a su fin tras haber publicado veintiocho libros durante catorce años. Joe ha seguido trabajando en la industria de los juegos, como autor de guiones y como consultor de diseño de juegos.

Alejandro Colucci (ilustrador). En sus comienzos trabaja en el mundo de la publicidad. Posteriormente ilustra temas culturales para la prensa y en 2000 gana, en la categoría ilustración, en el Primer Concurso Nacional de Cómic de Argentina. Apasionado por el género fantástico y los temas góticos, ha realizado decenas de ilustraciones para la editorial SQP Inc. (Nueva Jersey) y para el juego de rol Vampire: The Masquerade (White Wolf Publishing). Además es colaborador habitual de las editoriales Círculo Latino para Francia, y Ediciones B, Ediciones Urano y Timun Mas para España.

EL DESIERTO DE LAS SOMBRAS

LOBO SOLITARIO 5

JOE DEVER

Ilustraciones de Alejandro Colucci

timunmas

Este libro no podrá ser reproducido, ni total ni parcialmente,
sin el previo permiso escrito del editor.
Todos los derechos reservados

Ilustración y diseño de cubierta e ilustraciones de interior:
Alejandro Colucci

Título original: *Lone Wolf: Shadow on the Sand*
Traducción: Ana Bermejo y Alberto Martín

© Joe Dever, 1985

© Grupo Editorial Ceac, S.A., 2004
Diagonal, 662-664. 08034 Barcelona (España)
Timun Mas es marca registrada por Grupo Editorial Ceac, S.A.
www.scyla.com

ISBN: 84-480-3640-9
Depósito legal: B. 5.318-2004

Impreso en España por A&M Gràfic, S.L.

A Robert Alfred Dever (1917-1965)
y a William Roland Chalk

KUCHEK
SAMIZ
FERUFEZAN
LYAM
LOHN
KARA KALA
GRAN DESIERTO
TEFA
IKARESH
TEPH
LOS KOOS
CHAHDAN
PASO CHAHDAN
MONTAÑAS CHAH
MONTE DHANAMET
PASO OMONAI
VALLE DE LÁGRIMAS

OASIS
CIUDAD PRINCIPAL

Imperio de Vassagonia

BARRAKEESH
CHIRAS
R-DA
CHULA
MONTAÑAS DAHIR
LAGO INRAHIM
COLINAS BENDI
PASO DAHIR
CORDILLERA KABAR
CABO KABAR
BIR RABALOU
MONTAÑAS KONESHI
KHOR
BISUTAN
ISLAS KHORDAIM
R. KHORDA

HOJA DE PERSONAJE

Destreza en el combate

Puntos de resistencia

No puedes superar la cantidad original. 0 = muerte

Registro de combates

Resistencia de Lobo Solitario	Puntuación en combate	Resistencia del enemigo

Disciplinas del Kai	Rango
1	Postulante
2	Novicio
3	Aprendiz
4	Discípulo
5	Iniciado

Disciplinas adicionales

6 6.ª disciplina si has terminado una aventura	Aspirante
7 7.ª disciplina si has terminado dos aventuras	Guardián
8 8.ª disciplina si has terminado tres aventuras	Guerrero
9 9.ª disciplina si has terminado cuatro aventuras	Sabio

Armas

1	2

Si se entabla combate teniendo un arma y la destreza apropiada en su manejo: +2DC. Si se entabla combate sin tener armaras: –4DC

Bolsa

Contiene Coronas de oro (máximo 50)

Comidas

–3PR si no tienes comida cuando se ordena comer

Mochila (máximo 8 artículos)

1	5
2	6
3	7
4	8

Pueden descartarse o cambiarse siempre que no estés en combate

Objetos Especiales

Descripción	Efectos conocidos

EL PRINCIPIO DE LA HISTORIA

Eres Lobo Solitario, el último de los señores del Kai de Sommerlund y único superviviente de la matanza que los destruyó durante una encarnizada guerra con vuestros inveterados enemigos, los señores de la Oscuridad de Helgedad.

Es pleno invierno en tu nórdico país y un manto de nieve que llega hasta las rodillas de los viandantes cubre las calles de Holmgard, la capital de Sommerlund. Un mensajero te lleva al monasterio, en la montaña, un pergamino firmado y sellado de propia mano por el rey Ulnar. Al leer el mensaje del rey te quedas sorprendido: el rey te pide que lo ayudes a resolver un problema urgente que él califica de «gran importancia diplomática». Parece una extraña petición para ser hecha a un guerrero cuyas cualidades son más aptas para luchar en el campo de batalla que para parlamentar con enviados extranjeros. No obstante, obedeces al requerimiento regio y, cuando llegas a la capital, te es explicado todo el asunto.

El Zakhan de Vassagonia, el gobernante de este imperio del desierto, ha enviado a Sommerlund a su más fiel embajador para proteger un tratado de paz entre los dos países. Tú eres el encargado de firmar el tratado en nombre de tu país. La razón de ello es fácilmente comprensible.

Hace menos de un año, un noble renegado de Vassagonia, llamado Barraka, atacó con su ejército de bandidos la

provincia sommerlundesa de Ruanon. Esta ciudad minera y gran parte del territorio circundante fueron invadidos y arrasados. Muchos de sus habitantes perdieron la vida y muchos más fueron hechos prisioneros y forzados a trabajar en las minas de las montañas de Maaken. Al enterarse el rey de que el convoy regular de Ruanon a la capital no llegó, decidió enviarte a ti para que investigaras qué había ocurrido. Se libró una gran batalla en la que derrotaste a Barraka en mortal combate. Sin tu valor y tu destreza la seguridad de Sommerlund y de todos los Lastlands se habría visto amenazada por un grave peligro.

—Su Majestad, el Zakhan, está muy disgustado por la vil traición de Barraka y desea restablecer la amistad y la confianza entre nuestros dos países. Os pide que enviéis al guerrero del Kai Lobo Solitario a firmar un tratado de paz con él en el Gran Palacio de Barrakeesh —dice entre gemidos el emisario del Zakhan, arrodillado a los pies del rey Ulnar.

El rey se levanta de su trono, pudiendo ocultar a duras penas el desagrado que le produce el servil enviado. Se vuelve para mirarte y te ordena que lo sigas a su antecámara privada.

—No tengo ninguna simpatía por ese reino del desierto, Lobo Solitario, pero aún me agrada menos la perspectiva de una guerra. El Zakhan es viejo y débil y no tiene hijos que puedan sucederle en el trono cuando él muera. Barraka no era más que uno de los numerosos nobles despiadados que esperan como chacales la oportunidad de tomar el poder. Temo que su impaciencia les impida dejar que el Zakhan muera de muerte natural. Es posible que el tratado no garantice la paz con Vassagonia una vez que el Zakhan haya muerto, pero al menos nos dará un tiempo precioso para reforzar nuestra frontera meridional.

El rey te conduce a una ventana y te señala el puerto,

apenas visible a través de la nieve que cae. En el muelle está anclada una galera de Vassagonia.

—Lobo Solitario, ve a Vassagonia, firma el tratado y vuelve rápidamente. Aun con la promesa de paz, temo que la sombra de la guerra se cierna sobre nosotros antes de fin de año.

Dices adiós a Holmgard en ese crudo día de invierno, con la seguridad de que volverás antes del deshielo. Pero mientras contemplas cómo las torres de Holmgard desaparecen entre los copos de nieve, no puedes sospechar los peligros que te aguardan en Vassagonia.

LAS REGLAS DEL JUEGO

Anotarás los resultados de tu aventura en la *Hoja de Personaje* que figura al comienzo de este libro. Para sucesivas aventuras puedes copiar o fotocopiar esta carta.

Durante tu instrucción como señor del Kai has adquirido pericia para la lucha, DESTREZA EN EL COMBATE, y aguante físico, RESISTENCIA. Antes de iniciar la aventura necesitas medir el grado de efectividad de tu aprendizaje. Para realizar esta evaluación, toma un lápiz y, con los ojos cerrados, coloca el extremo sin punta sobre la *Tabla de la Suerte* que aparece al final del libro. Si el lápiz señala 0, no cuenta.

El primer número que obtengas de este modo representa tu DESTREZA EN EL COMBATE. Suma 10 a este número y escribe el total en la casilla de DESTREZA EN EL COMBATE de tu *Hoja de Personaje* (por ejemplo, si el lápiz apunta al 4 en la *Tabla de la Suerte*, anota 14 en el recuadro de DESTREZA EN EL COMBATE). Cuando tengas que luchar, tu DESTREZA EN EL COMBATE se opondrá a la de tu enemigo. Por eso es deseable tener una elevada puntuación en este apartado.

El segundo número que elegirás en la *Tabla de la Suerte* representa tu capacidad de RESISTENCIA. Suma 20 a ese número y escribe el total en la casilla de RESISTENCIA de la *Hoja de Personaje* (por ejemplo, si el lápiz señala el número 6 de la *Tabla de la Suerte*, tendrás 26 puntos de RESISTENCIA).

Si eres herido en el combate, pierdes puntos de RESISTENCIA. Si en algún momento tus puntos de RESISTENCIA descienden hasta cero, habrás muerto y la aventura habrá terminado. Los puntos de RESISTENCIA perdidos pueden ser recuperados en el transcurso de la aventura, pero la suma de dichos números nunca puede exceder del número total con el que has comenzado esta aventura.

Si has finalizado con éxito la aventura de cualquiera de los libros anteriores de la serie de Lobo Solitario, ya posees DESTREZA EN EL COMBATE, puntos de RESISTENCIA y DISCIPLINAS DEL KAI, que ahora puedes utilizar en la aventura del libro quinto. También puedes usar las armas y los objetos que tenías al final de tu última aventura y que debes anotar en tu nueva *Hoja de Personaje* (el número de armas que puedes tener sigue estando limitado a 2 y el de objetos de la mochila a 8).

Por cada aventura de Lobo Solitario que hayas llevado a cabo con éxito, puedes elegir una disciplina del Kai más, que añadirás a las otras en tu *Hoja de Personaje*.

Ahora lee atentamente el epígrafe sobre el equipo que puedes llevar en la aventura del quinto libro.

DISCIPLINAS DEL KAI

Durante siglos los monjes del Kai han sido maestros en las artes marciales. Estas artes reciben el nombre de Disciplinas del Kai y se enseñan a todos los señores del Kai. Tú sólo has aprendido *cinco* de las disciplinas que se enumeran a continuación. La elección de las mismas puedes hacerla tú. Dado que todas estas disciplinas te serán de utilidad en algún momento de tu peligroso viaje, elígelas con cuidado. La correcta aplicación de una disciplina en el momento adecuado puede salvarte la vida.

Cuando hayas escogido tus cinco disciplinas, anótalas en la casilla de DISCIPLINAS DEL KAI de tu *Hoja de Personaje*.

Camuflaje

Esta disciplina permite que un señor del Kai se confunda con el medio que lo rodea. En el campo puede ocultarse entre los árboles sin ser descubierto y pasar cerca de un enemigo sin ser visto. En una aldea o ciudad le permite parecer y hablar como un nativo de esa región y puede ayudarlo a encontrar refugio o un lugar seguro donde esconderse.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Camuflaje.

Caza

Esta disciplina garantiza a un señor del Kai que nunca morirá de hambre en campo abierto. Siempre será capaz de cazar para obtener alimento, excepto en tierras yermas o desiertas. Esta habilidad también capacita a un señor del Kai para moverse con precaución cuando persigue a su presa.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Caza; no hay necesidad de buscar comida cuando se ordena comer.

Sexto sentido

Esta disciplina avisa a un señor del Kai del peligro inminente. También le revela el verdadero propósito de un personaje desconocido o de un objeto extraño encontrado en su aventura.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Sexto sentido.

Rastreo

Gracias a esta disciplina, un señor del Kai toma el sendero más conveniente en las tierras salvajes, localiza a una persona u objeto en una aldea o ciudad y descifra huellas y rastros.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Rastreo.

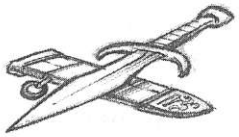
Curación

Esta disciplina puede utilizarse para reponer los puntos de RESISTENCIA perdidos en combate. Si posees esta destreza, puedes recuperar un punto de RESISTENCIA cada vez que pases por una sección numerada del libro sin entrar en combate. Pero sólo puede ser usada si tus puntos de RESISTENCIA han disminuido con respecto al número inicial. Recuerda que nunca pueden sobrepasarlo.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Curación; +1 punto de RESISTENCIA por cada sección sin combate.

Maestría con las armas

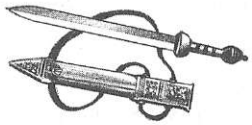
En el monasterio del Kai, cada iniciado aprende a dominar un tipo de arma. Si este dominio ha de ser una de tus disciplinas, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. El arma de las representadas a continuación a la que corresponda ese número será la que tú domines. Cada vez que luches llevando esa arma, sumarás 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE.



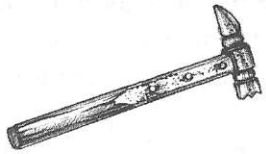
0 = DAGA

1 = LANZA

2 = MAZA



3 = ESPADA CORTA



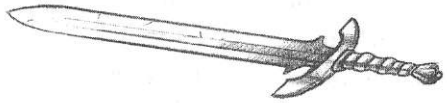
4 = MARTILLO DE GUERRA

5 = ESPADA

6 = HACHA

7 = ESPADA

8 = BASTÓN



9 = ESPADA ANCHA

El hecho de que domines un arma no quiere decir que inicies la aventura llevando esa arma concreta. Sin embargo, tendrás oportunidad de adquirir armas a lo largo de tu aventura.

No puedes llevar más de 2 armas. Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Maestría con las armas; +2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE si se lleva esta arma.

Defensa psíquica

Muchas de las malvadas criaturas de Magnamund tienen la habilidad de atacarte usando la fuerza de su mente. La disciplina del Kai de defensa psíquica te libra de perder puntos de RESISTENCIA cuando sufras este tipo de ataques.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Defensa psíquica; no se pierden puntos al ser atacado con acometidas mentales.

Ataque psíquico

Esta disciplina permite a un señor del Kai atacar al enemigo con la fuerza de su mente. Puede usarse al mismo tiempo que las armas normales y suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. No todas las criaturas con las que te encontrarás en una aventura pueden ser dañadas por el ataque psíquico. Cuando una criatura es inmune a este tipo de ataque, se te hace saber.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Ataque psíquico; +2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE.

Empatía animal

Esta disciplina capacita a un señor del Kai para comunicarse con algunos animales y para adivinar las intenciones de otros.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Empatía animal.

Poder mental sobre la materia

Cuando un señor del Kai domina esta disciplina puede mover pequeños objetos con los poderes de concentración de su mente.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Poder mental sobre la materia.

Si llevas a cabo con éxito la misión propuesta a Lobo Solitario en este quinto libro de la serie Lobo Solitario, puedes añadir en tu *Hoja de Personaje* del libro siguiente otra disciplina del Kai que tú mismo elijas. Esta disciplina adicional, junto con tus otras destrezas y objetos especiales que hayas obtenido puedes usarlos en la próxima aventura de Lobo Solitario, que se titula *La Piedra de la Ciencia*.

EQUIPO

Antes de partir de Holmgard para iniciar tu viaje a Barrakeesh, capital de Vassagonia, se te da un mapa de ese imperio del desierto (véase al comienzo del libro) y una bolsa con Coronas de oro. Para averiguar qué cantidad de Coronas de oro tienes, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. A continuación suma 10 al número ob-

tenido. El total equivale al número de Coronas de oro que llevas en la bolsa, así que anota esa cifra en la casilla Coronas de oro de tu *Hoja de Personaje*. (Si has culminado con éxito aventuras anteriores de Lobo Solitario, puedes sumar este número al total de Coronas que poseas a estas alturas. Pero no olvides que el máximo de Coronas que puedes llevar es de cincuenta.)

Puedes escoger cuatro de los siguientes objetos, además de los que ya tengas, pero recuerda que sólo se te permite llevar dos armas.

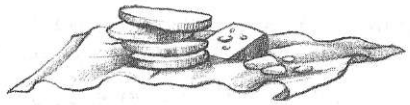
DAGA (Armas).

POCIÓN DE LAUMSPUR (Objetos de la mochila). Esta poción te hace recuperar 4 puntos de RESISTENCIA si la bebes después de un combate. Sólo hay cantidad suficiente para una dosis.

ESPADA (Armas).

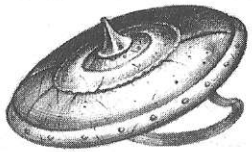
LANZA (Armas).

2 RACIONES ESPECIALES (Comida). Cada una de ellas contiene una Comida, y cuenta como un objeto de la mochila.



MAZA (Armas).

ESCUDO (Objetos especiales). Suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE cuando lo emplees en cualquier lucha.



Apunta los cuatro objetos elegidos en tu *Hoja de Personaje*, cada uno en la casilla correspondiente, y anota también los efectos que cada uno de ellos puede tener sobre tus puntos de RESISTENCIA o tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Cómo llevar el equipo

Una vez que tienes tu equipo completo, la siguiente lista te indica cómo tienes que llevarlo. No necesitas tomar nota, pero puedes volver a consultar esta lista en el transcurso de la aventura.

DAGA: se lleva en la mano.

POCIÓN DE LAUMSPUR: va guardada en la mochila.

ESPADA: se lleva en la mano.

LANZA: se lleva en la mano.

RACIONES ESPECIALES: van guardadas en la mochila.

MAZA: se lleva en la mano.

ESCUDO: se lleva colgado del hombro hasta que se entabla combate, en cuyo caso se sostiene en la mano.

Cuántos objetos puedes llevar

Armas

El número máximo de armas que puedes llevar es 2.

Objetos de la mochila

Como la capacidad de la mochila es reducida, sólo puedes guardar en ella a la vez un máximo de 8 artículos, incluidas las comidas.

Objetos especiales

Los objetos especiales no se guardan en la mochila. Cuando encuentres alguno, se te indicará cómo has de llevarlo.

Coronas de oro

Se llevan siempre en la bolsa, que no puede contener más de 50 Coronas.

Comida

La comida se guarda en la mochila. Cada comida cuenta como 1 objeto.

Cualquier objeto que pueda serte de utilidad y del que puedas apoderarte durante la aventura y anotarlo en tu *Hoja de Personaje*, en el texto aparecerá escrito con la inicial en mayúscula. Y a no ser que expresamente se diga que es un objeto especial, lo llevarás en la mochila.

Cómo utilizar tu equipo

Armas

Las armas te ayudan en los combates. Si tienes la disciplina del Kai de dominio en el manejo de armas y el arma adecuada, sumarás 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. Si entablas combate sin armas, restarás 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y tendrás que luchar con las manos. Si durante la acción encuentras un arma, puedes apoderarte de ella y usarla.

(Recuerda que sólo puedes llevar 2 armas a la vez.)

Objetos de la mochila

Durante tu viaje descubrirás diversos objetos útiles que puedes querer conservar. (Recuerda que sólo puedes cargar 8 objetos a la vez en la mochila.) En cualquier momento en que no estés en combate tienes la posibilidad de cambiarlos o desecharlos.

Objetos especiales

Los objetos especiales no se guardan en la mochila. Cuando encuentres alguno, se te indicará cómo has de llevarlo. Si has acabado con éxito anteriores libros de la serie de Lobo Solitario, ya posees algunos objetos especiales. Antes de iniciar la aventura de *El desierto de las sombras*, puede ser que quieras dejar algunos de esos objetos o todos en un lugar seguro de tu monasterio del Kai en Sommerlund. Esos objetos no podrás usarlos, pero tampoco perderlos durante esta aventura.

Coronas de oro

La moneda en curso legal en Sommerlund y Vassagonia es la Corona, una pequeña moneda de oro. Cada vez que mates a un enemigo y registres el cadáver, puedes apropiarte las Coronas de oro que tenga y guardarlas en tu bolsa.

Comida

Necesitarás comer regularmente durante tu aventura. Si no tienes comida cuando se te ordene comer perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Si has elegido la disciplina del Kai de la caza como una de tus destrezas, no tienes necesidad de sacar una comida cuando se te dé la orden de comer (a menos que te encuentres en una zona de desierto, donde la posibilidad de cazar es muy limitada).

Poción de Laumspur

Esta poción curativa puede devolverte 4 puntos de RESISTENCIA si la bebes después de un combate. Cada poción sólo tiene cantidad suficiente para una dosis. Si durante la aventura encuentras otras pociones curativas, se te informará de cuáles son sus efectos. Todas las pociones curativas son objetos de la mochila.

REGLAS PARA LOS COMBATES

Habrá ocasiones durante tu aventura en que tendrás que luchar con algún enemigo. La DESTREZA EN EL COMBATE y los puntos de RESISTENCIA del enemigo se indican en el texto. La finalidad de Lobo Solitario en los combates es matar al enemigo reduciendo a cero sus puntos de RESISTENCIA y perdiendo él los menos puntos de RESISTENCIA posibles.

Al comienzo del combate, anota los puntos de RESISTENCIA de Lobo Solitario y de su enemigo en las casillas correspondientes a resultados de los combates en la *Hoja de Personaje*.

La secuencia de un combate es la siguiente:

1. Suma los puntos que hayas ganado gracias a tus disciplinas del Kai al total de tu actual DESTREZA EN EL COMBATE.
2. Resta de ese total la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El resultado es tu *puntuación en el combate*. Anótala en la *Hoja de Personaje*.

Ejemplo

Lobo Solitario (DESTREZA EN EL COMBATE 15) cae en una emboscada que le tiende un Diablo Alado (DESTREZA EN EL COMBATE 20). No existe la posibilidad de que Lobo Solitario eluda el combate. Por lo tanto debe resistir y luchar cuando la mencionada criatura se precipita sobre él. Lobo Solitario posee la disciplina de ataque psíquico, así que suma 2 puntos a su DESTREZA EN EL COMBATE, cuyo total será por consiguiente 17.

De ese total resta la DESTREZA EN EL COMBATE del Diablo Alado, con lo que resulta una puntuación de –3 (17 – 20 = –3), que es anotada en la *Hoja de Personaje*.

3. Una vez que has obtenido tu *puntuación en el combate*, elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.
4. Consulta la *Tabla de resultados de los combates* en las páginas 246-247 del libro. En la hilera superior de recuadros figuran las distintas puntuaciones posibles de los combates. En la primera columna de la izquierda y en la última de la derecha aparecen los números correspondientes al que has elegido al azar en la *Tabla de la Suerte*. Busca la casilla en la que se crucen la línea vertical trazada desde el recuadro superior donde aparezca tu puntuación en el combate y la línea horizontal trazada desde el número que hayas elegido al azar en la *Tabla de la Suerte*. En esa casilla encontrarás los puntos de RESISTENCIA que han perdido Lobo Solitario y su enemigo en este asalto. (*E* representa los puntos perdidos por el enemigo; *LS*, los puntos perdidos por Lobo Solitario.)

Ejemplo

La *puntuación en el combate* entre Lobo Solitario y el Diablo Alado ha quedado fijada en –3. Si el número sa-

cado en la *Tabla de la Suerte* es un 6, entonces el resultado del primer asalto es:

Lobo Solitario pierde 3 puntos de RESISTENCIA.
El Diablo Alado pierde 6 puntos de RESISTENCIA.

5. Anota en la *Hoja de Personaje* los cambios experimentados por los puntos de RESISTENCIA de los participantes en el combate.
6. A no ser que se te den otras instrucciones o que tengas la opción de eludir el combate, ahora comienza el próximo asalto.
7. Repite la secuencia desde el apartado 3.

Este proceso de combates continúa hasta que los puntos de RESISTENCIA del enemigo o de Lobo Solitario queden reducidos a cero. En ese momento el que tenga cero puntos es declarado muerto. Si el muerto es Lobo Solitario, la aventura habrá terminado. Si el muerto es el enemigo, Lobo Solitario continúa la aventura, pero con sus puntos de RESISTENCIA disminuidos.

En las páginas siguientes a la *Tabla de la Suerte* aparece un resumen de las reglas para los combates.

Eludir el combate

Durante la aventura se te dará a veces la oportunidad de eludir el combate. Si ya has comenzado un asalto y decides rehuirlo, calcula el resultado de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo a consecuencia de ese asalto no se contabilizan si tú te evades. Únicamente Lobo Solitario puede perder puntos de RESISTENCIA durante ese asalto, pero ése es el riesgo que implica escaparse. Sólo podrás huir si el texto de la sección correspondiente te permite hacerlo.

NIVELES DE ENTRENAMIENTO KAI

La tabla de más abajo indica los distintos rangos y títulos otorgados a los señores del Kai en cada etapa de su entrenamiento. Cada vez que hayas completado con éxito una aventura de la serie Lobo Solitario, conseguirás una Disciplina Kai suplementaria y así podrás ascender progresivamente hacia el dominio completo de las diez Disciplinas Kai.

N.º de Disciplinas Kai dominadas por el señor Kai	*Rango o Título Kai*
1	Postulante
2	Novicio
3	Aprendiz
4	Discípulo
5	Iniciado*
6	Aspirante
7	Guardián
8	Guerrero
9	Sabio
10	Maestro

Tras estas diez Disciplinas Kai básicas existen otras Disciplinas Kai secretas, de orden superior, llamadas Magnakai. Adquiriendo la sabiduría del Magnakai, un señor del Kai puede progresar hacia el dominio supremo y convertirse en un Gran Señor del Kai.

* Es el rango con el que emprendiste por primera vez una aventura de Lobo Solitario.

LA SABIDURÍA DEL KAI

Tu misión es una legación pacífica. Pero ¡ten cuidado! El imperio del desierto de Vassagonia es famoso porque en él reinan el engaño y la traición. Mantente en guardia en todo momento. Toma notas conforme vas avanzando a lo largo de la historia, pues te serán de gran utilidad en futuras aventuras.

Muchos de los objetos que encontrarás te ayudarán a lo largo de la aventura. Algunos objetos especiales te serán útiles en la próxima aventura de Lobo Solitario, mientras que otros no tendrán ninguna utilidad real. Por lo tanto, deberás elegir con mucho cuidado los que decides conservar.

Si ésta es tu primera aventura como Lobo Solitario, elige con atención tus Disciplinas del Kai. Con una sabia elección de esas disciplinas y una buena dosis de valor cualquier jugador será capaz de culminar las dos partes de esta aventura, por reducidos que sean su inicial DESTREZA EN EL COMBATE o sus puntos de RESISTENCIA.

Para llegar al término de este libro no es necesario haber participado con éxito en anteriores aventuras de Lobo Solitario, aunque esto suponga una ventaja.

Que los espíritus de los maestros del Kai te guíen en esta peligrosa aventura.

¡Buena suerte!

PRIMERA PARTE

1

Durante veinticinco días la galera de Vassagonia navega con rumbo preciso hacia el puerto de Barrakeesh, en su país de origen, efectuando una breve escala en el puerto durenés de Port Bax, única interrupción en un viaje tan seguro como monótono.

Aprovechas el tiempo a bordo para un buen fin: aprender la lengua de Vassagonia con la ayuda de los tripulantes del barco. Éstos muestran vivos deseos de enseñarte y sólo te piden a cambio que les cuentes tus aventuras en los Lastlands. Para muchos de esos marineros, tus relatos son los más apasionantes que han oído nunca. Al llegar a Barrakeesh ya dominas su idioma, a la vez que te has ganado su respeto.

Son las primeras horas de la tarde cuando se divisan por primera vez en el horizonte las murallas de la capital del desierto. Te abres camino entre la alegre tripulación y te reúnes con el emisario en la proa del barco. Rebosante de orgullo, el enviado te tiende un catalejo y te invita a contemplar su ciudad natal. La vista es realmente asombrosa. Observas fascinado las cúpulas doradas, los minaretes y los verdes tejados relucientes bajo el sol del desierto y te maravillas ante el esplendor del Gran Palacio que domina la magnífica ciudad. Después descubres que en los torreones dorados del palacio ondean largos gallardetes negros.

Preguntas al enviado qué significan esas banderas negras. Una expresión de horror ensombrece su rostro al arrebatarte el catalejo de las manos.

—¡Por el espíritu del Majhan! ¡El Zakhan ha muerto!

Cuando la noticia se propaga por el barco, rezas para que el sucesor del Zakhan quiera firmar y cumplir el tratado de paz. Sin embargo, el emisario no parece abrigar las mismas esperanzas.

El puerto de Barrakeesh está desierto, a excepción de unos pocos ciudadanos vestidos de negro, y el único sonido que te saluda es el fúnebre tañido de una campana que resuena en el puerto en ese día de luto. Un coche de caballos hace su aparición en el muelle, escoltado por la caballería de la Guardia de Palacio. Se detiene y un severo personaje con vestimenta de color turquesa se baja para salir a tu encuentro.

—Te saludo, Lobo Solitario. Soy Maouk y te doy la bienvenida a nuestra ciudad en nombre de mi señor, su altísima excelencia el Zakhan Kimah.

El emisario se queda atónito al oír el nombre del nuevo Zakhan. Se vuelve para hablarte, con una expresión de espanto en sus ojos.

—¡Es una trampa, debes...!

Su aviso es interrumpido por la hoja de la daga de Maouk. De repente grupos de guerreros con negros uniformes emergen de las sombras: son sharnazim, soldados selectos de Vassagonia. Se acercan a ti y te rodean. Debes actuar rápidamente si quieres escapar con vida de esta trampa mortal.

Si deseas hacer frente y combatir a tan arrolladora fuerza enemiga, pasa al **36**.

Si quieres rendirte a Maouk y a sus guerreros, pasa al **176**.

Si prefieres regresar corriendo a la galera, pasa al **104**.

2

Jadeante por el esfuerzo del combate retrocedes cuando el elix al fin se desploma y muere. Poco a poco sus transparentes ojos verdes se empañan y se vuelven opacos como duro y frío jadin. Del cuello de la criatura salpicado de sangre cuelga una Cadena y una Llave de oro. En seguida descubres que la Llave abre la puerta de acero de una cámara acorazada que hay en la pared del fondo de la farmacia.

En el estante más alto de la cámara encuentras una cajita que contiene lo que buscas: la hierba oede. Al cabo de unos segundos de apretar contra tu hombro herido las bellas hojas doradas, un estremecimiento te recorre todo el brazo. El entumecimiento pronto desaparece y el brazo y el hombro se ven libres de los horribles microbios de la gangrena.

En la cajita queda hierba suficiente para una segunda aplicación. La hierba contiene una sustancia eficaz contra numerosas enfermedades mortales. También puede ser utilizada para restablecer 10 puntos de RESISTENCIA tragándola después de un combate. Si quieres quedarte con la hierba, anótala en tu *Hoja de Personaje* como objeto de la mochila. También puedes restablecer los puntos de DESTREZA EN EL COMBATE que has perdido temporalmente a causa de la gangrena.

Al encerrar el cadáver del elix en la cámara acorazada, examinas ésta por dentro. Descubres que tiene en realidad dos puertas, una por la que has entrado y otra más pequeña en la pared opuesta. La Llave de oro abre esa segunda puerta, que conduce a una estrecha escalerilla, débilmente iluminada por antorchas sujetas a las paredes mediante brazos de hierro.

La subida es empinada y ardua. Sospechas que esa escalerilla forma parte de un acceso secreto a la cámara acora-

zada y tus sospechas se ven confirmadas cuando llegas a lo que parece ser una pared sin salida. Un examen más detenido te revela una delgada puerta de bronce que apenas se distingue de la pared, lisa en apariencia excepto un diminuto ojo de cerradura cerca del suelo. Al introducir en él la Llave de oro y hacerla girar, tienes la certeza de que la puerta de bronce se abrirá.

Pasa al **67**.

3

Registras los cadáveres de los tres guardias del vestíbulo y descubres los siguientes objetos:

4 Coronas de oro

1 Daga

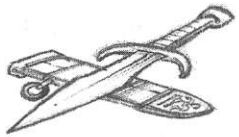
1 Espada

1 Poción de aléter (incrementa en 2 puntos tu DESTREZA EN EL COMBATE durante una sola pelea)

También puedes quedarte con la Cerbatana y el Dardo somnífero restante. Si decides apropiártelos, anótalos en tu *Hoja de Personaje* como objetos de la mochila. En el jubón del guerrero de la Cerbatana encuentras un pequeño trozo de pergamino en el que están escritos la fecha del día y el número sesenta y siete.

Una sonrisa se dibuja en tu rostro al comprender que ése es el número que abre la Puerta de Bronce. Contienes la respiración y haces girar el disco de la cerradura.

Pasa al **67**.



4

Te agachas para agarrar la espada, pero cuando rodeas con los dedos su empuñadura el segundo guardia te ataca.

Carcelero de Palacio: DESTREZA, 14
RESISTENCIA, 21

No tengas en cuenta los puntos de RESISTENCIA perdidos por tu adversario en el primer asalto, pues en él sólo puedes intentar parar sus golpes.

Si vences y el combate dura 4 asaltos o menos, pasa al **165**.

Si vences, pero el combate dura más de 4 asaltos, pasa al **180**.

5

Has dado la vuelta a la mitad de la torre cuando un trozo del saledizo de piedra cede de repente bajo tus pies. Desesperadamente te agarras con las manos a la sillería, pero la piedra está desgastada y se desintegra entre tus dedos. Caes hacia atrás y te precipitas en los jardines de Palacio al encuentro de tu aciago destino.

Tu fuga y tu vida acaban aquí.

6

El aceite está hecho con jugo de frutos de larnuma. Si se frota la piel con él, produce un efecto suavizante y relajador.

Si eliges frotarte la piel con el aceite de larnuma, pasa al **103**.

Si decides no usar el aceite, pasa al **71**.

7

Sueltas la cuerda del arco y la flecha cruza el aire hacia el blanco. Sin embargo, has calculado mal la distancia y la flecha se queda corta, yendo a estrellarse contra las losas del puerto y alertando a los hombres de Maouk, que descubren dónde te encuentras. Te dispones a escapar, pero la pequeña barca es rápidamente rodeada y te ves obligado a rendirte.

Cuando los sharnazim de negro uniforme te arrastran por el muelle, temes que tu vida halle un súbito final.

Pasa al **176**.

8

Concentras toda tu habilidad del Kai en el intento de detectar el número que abre la puerta. Es una tarea que exige gran esfuerzo. Gradualmente empieza a formarse en tu mente la imagen de dos cifras: el seis y el siete. La imagen es difusa y no estás seguro de si componen el sesenta y siete o el setenta y seis. Estás exhausto por el esfuerzo realizado, que te cuesta 2 puntos de RESISTENCIA. Réstalos de tu puntuación total actual de RESISTENCIA antes de elegir entre esas dos posibilidades.

Si decides escoger el número sesenta y siete, pasa al **67**.

Si decides escoger el número setenta y seis, pasa al **76**.

9

El guardia comienza a toser. Te ruega que aflojes la llave o morirá asfixiado. Le haces una pregunta más: ¿Dónde está el equipo que te ha sido confiscado? Te responde que no lo sabe. Entonces, de repente, te da un codazo en el pecho y se suelta. El golpe te ha dejado sin aliento, pero estás resuelto a impedir que escape.

Pasa al **78**.

10

Los sharnazim te rodean y tiran de ti hasta que te pones de pie. Te quitan la mochila, las armas, las Coronas de oro y todos tus objetos especiales. (Haz los ajustes necesarios en tu *Hoja de Personaje*.) Te atan las manos con alambre y te llevan a rastras hasta la plaza. Allí espera un carruaje. Te meten en él de cabeza y luego se monta Maouk que, satisfecho con su triunfo, ordena:

—¡De vuelta al Gran Palacio! El Zakhan espera su presa.

Haces esfuerzos para soltarte del alambre que te corta las muñecas, pero Maouk advierte con rapidez el peligro. Te agarra el brazo y te clava un dardo en él. Cuando el sueño adormece tus sentidos, lo último que oyes es la malvada carcajada de Maouk.

Pasa al **69**.

11

Para alcanzar la puerta norte sin ser visto debes atravesar cautelosamente la cámara, dando un rodeo y ocultándote de una columna en otra.

Elige al azar un número de *Camuflaje* o *Caza*, resta 2 del número que hayas obtenido.

Si el total está entre –2 y 2, pasa al **167**.

Si el total está entre 3 y 9, pasa al **190**.

12

Entablas combate bajo el agua con un mortífero carroñero de agua salada.

Chupasangre: DESTREZA, 17
RESISTENCIA, 11

12. *Entablas combate bajo el agua con un mortífero carroñero de agua salada.*

Resta 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE a causa de la velocidad de su ataque. Esta criatura es inmune al *Ataque psíquico*.

Si vences en el combate, pasa al **95**.

13

Avanzas penosamente por el agua del canal llena de sólidas heces verdinegras y cuajada de una repugnante variedad de inmundicias. Enormes cucarachas entran y salen por las hendiduras del techo. El nauseabundo líquido te llega hasta la cintura y, cuando la espuma de la superficie estalla, despide una envolvente nube de gas pútrido. El hedor es insoportable y te provoca arcadas, por lo que te tapas la boca y la nariz con el borde de tu capa del Kai. Un súbito chapoteo te advierte que los hombres de Maouk no se hallan muy lejos de ti, por lo cual aprietas el paso.

Llevas recorridos unos pocos metros cuando oyes un sordo crujido. Te estremeces. Es el sonido inconfundible que hace una piel escamosa al arrastrarse sobre la piedra. Tu temor se convierte en ciego pánico cuando vislumbras a la criatura que avanza hacia ti.

Si tienes la disciplina de *Empatía animal*, pasa al **187**.

Si no posees esa disciplina, pasa al **110**.

14

Entras en un hemisferio perfecto. Las paredes de la cámara se curvan suavemente hacia el techo, donde una ventanita arroja una débil luz en la habitación. Hay en el centro un gran estrado circular en el que reposan incensarios, garrafas, plumas, pergaminos, capas, urnas y frutos y dulces de todas clases. Un cajón que sobresale bajo el borde del estrado atrae tu atención. Reconoces lo que contiene: ¡es el equipo que te ha sido confiscado! Anota de nuevo en tu *Hoja de Personaje* los objetos de la mochila, los objetos

especiales, las armas y Coronas de oro que perdiste al ser apresado.

Animado por tu descubrimiento decides escapar del Gran Palacio lo más rápidamente posible. Hay sólo otra puerta, aparte de aquella por la que has entrado en la cámara, y está situada en la pared norte.

Si deseas salir de la cámara, pasa al **58**.

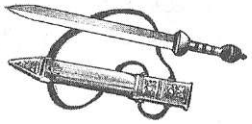
Si quieres buscar en esa cámara objetos que puedan serte útiles, pasa al **131**.

15

El túnel está sombrío y oscuro. Gran parte del mismo se encuentra en un lamentable estado de conservación y las paredes aparecen llenas de grietas y fisuras. Debes buscar una lo suficientemente grande para ocultarte en ella. Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si has alcanzado el rango del Kai de *Guardián* u otro superior, resta 1 del número que hayas obtenido.

Si el total resultante está entre –1 y 7, pasa al **151**.

Si está entre 8 y 9, pasa al **175**.



16

Te precipitas en el interior del sótano y cierras la puerta con cerrojo por dentro. Apretando el oído a la rugosa madera, escuchas con atención los ruidos que hacen los furiosos soldados de Maouk. Han entrado en la morada y será sólo cuestión de segundos lo que tarden en descubrir la puerta del sótano. Recorres con la mirada el lugar en el que te encuentras. Está vacío, a excepción de un rollo de

Cuerda y Yesca. Después observas que hay otra salida en ese sótano: una rejilla de hierro en el centro del suelo. No obstante, despide un horrible hedor que te revuelve el estómago.

Si quieres salir del sótano por esa rejilla, pasa al **51**.

Si decides quedarte en el sótano, disponte a combatir y pasa al **123**.

17

Pasa un buen rato hasta que tu temor y tus náuseas se calman. Sigues avanzando por las pútridas aguas, casi sin darte cuenta del horrible ambiente que te rodea. Finalmente llegas a un cruce donde un túnel más ancho atraviesa al que vienes recorriendo.

Si deseas continuar por el canal oeste, pasa al **73**.

Si quieres girar al norte por el nuevo túnel, pasa al **112**.

Si quieres torcer al sur por el nuevo túnel, pasa al **128**.

Si posees la disciplina de *Sexto sentido*, pasa al **47**.

18

La puerta de la celda no vuelve a abrirse hasta que el sol se ha puesto detrás de los picos de las montañas de Dahir. Te preparas para el encuentro con el Zakhan, al que piensas exigir tu inmediata puesta en libertad y un pasaje de vuelta con salvoconducto a Sommerlund. Pero en el salón del trono no te espera sólo el Zakhan. Junto a él se halla un huésped que ha viajado muchos kilómetros para esta especial audiencia. Su nombre es Haakon. Es el señor de la Oscuridad de Helgedad.

Desarmado e indefenso, te ves forzado a arrodillarte ante el señor de la Oscuridad. Con perversa satisfacción, Haakon te estrangula con sus propias manos hasta darte muerte.

Tu vida y tu esperanza de salvar a tu país encuentran aquí un triste final.

19

Te pones la capucha de la capa del Kai para ocultar el rostro cuando te acerques a los guardias. Éstos te miran recelosos, pero los tranquiliza tu dominio de su lengua. Pretendes ser un mercader al que le han sido confiscadas sus mercancías y pides que te dejen entrar para reclamar ante el Judicar de Barrakeesh. Los guardias cuchichean entre ellos y te exigen dos objetos de tu mochila para permitirte la entrada en el Gran Palacio. Se hacen un guiño, pues saben que el Judicar nunca devuelve cargamentos confiscados. Piensan que serás arrojado a la prisión del Palacio por tu insolvencia, como los demás comerciantes agraviados que han intentado que se les haga justicia.

Si quieres dar a los guardias lo que te exigen, tacha dos objetos cualesquiera de la mochila (excepto comida) en tu *Hoja de Personaje*. Ahora puedes entrar por la puerta a los jardines del Palacio. Pasa al **137**.

Si no quieres o no puedes dar a los guardias dos objetos de la mochila, debes alejarte de la puerta y buscar otra forma de entrar en el Palacio. Pasa al **49**.

20

El guerrero tira furiosamente de las riendas e intenta aplastarte bajo los cascos de su espantado caballo.

Jinete: DESTREZA, 21
RESISTENCIA, 28

Si deseas eludir el combate en cualquier momento saltando al mar, pasa al **142**.

Si quieres eludir el combate rindiéndote, pasa al **176**.

Si vences en tres asaltos o menos, pasa al **125**.

Si el combate dura más de tres asaltos, pasa al **82**.

Si pierdes el combate, pasa al **161**.

21

Tu reacción rápida como el rayo te ha salvado de ser herido por el dardo. Te lanzas de cabeza hacia un lado y ruedas por el suelo, de manera que el dardo se clava en tu capa, pero no en tu carne. Sin embargo, los guardias armados de tridentes se acercan, confiando en que el dardo ha dado en el blanco y te ha dejado inconsciente. En el instante en que bajan sus armas, tú los atacas.

Pasa al **168**.

22

Has sufrido en el pecho una profunda herida que te afecta el pulmón derecho. Pierdes 8 puntos de RESISTENCIA.

Si sigues vivo y posees la disciplina de *Curación*, pasa al **107**.

Si no posees esa disciplina, pasa al **63**.

23

La escalada sería fácil si no fuera por el ardiente vapor, que te produce un gran escozor en la cara y en las manos. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si has perdido el uso de un brazo, resta 3 del número que hayas obtenido. Si posees la disciplina de *Caza*, suma 2 al total.

Si el número resultante está entre –3 y –1, pasa al **77**.

Si estás entre 0 y 6, pasa al **192**.

Si está entre 7 y 11, pasa al **114**.

24

El hombre cierra la puerta de golpe y echa el cerrojo. Segundos más tarde oyes las pisadas de los sharnazim que irrumpen en la plaza.

—Entra —susurra el hombre señalándote el oscuro interior de la casa—. Yo me libraré de los soldados.

Entras en la casa y subes por una escalera a una espaciosa habitación con vistas al mercado. Enfrente hay un gran edificio de cuyas ventanas cuelgan largos crespones negros. Por sus puertas abiertas llegan hasta ti lamentos y otras manifestaciones de duelo.

Si posees la disciplina de *Sexto sentido*, pasa al **147**.

Si no posees esa disciplina, pasa al **196**.

25

El dardo se clava en tu pecho. Lo arrancas, pero una oleada de náuseas te hace caer de rodillas. La punta del proyectil está envenenada y no puedes luchar contra la oscuridad que te impide la visión.

Pasa al **69**.

26

Mirando a través del ojo de la cerradura, ves que ésta es poco corriente. Una pequeña chapa metálica bloquea el mecanismo, de modo que resulta imposible forzarlo con una ganzúa.

Si posees la disciplina de *Poder mental sobre la materia*, pasa al **48**.

Si quieres intentar derribar la puerta, pasa al **127**.

Si decides alejarte de la puerta y dirigirte por la otra ala del pasillo hacia la escalera, pasa al **93**.

27

Cada uno de los tres frascos tiene pegada una etiqueta escrita con tinta verde.

Aceite de larnuma (cada dosis restablece 2 puntos de RESISTENCIA): 3 Coronas de oro.

Poción de laumspur (cada dosis restablece 4 puntos de RESISTENCIA): 5 Coronas de oro.

Puedes comprar cualquiera de estos productos. (Los precios son por dosis. Todas las pociones son objetos de la mochila.) La herbolaria te acompaña después hasta una puerta lateral.

—Comprendo su desesperación, nórdico. Ojalá que encuentres cura.

Cuando te dispones a marchar, te da un consejo:

—Los guardias de la puerta norte del Gran Palacio se dejan sobornar.

Le das las gracias y sales a una calle secundaria que bordea la tienda.

Pasa al **160**.

28

El plan funciona. Tu flecha corta el aire y da en el blanco. El ruido que hace el cristal al romperse resuena en el puerto llamando la atención de todos sobre la tienda del mercader.

Pasa al **153**.

29

Después de atar un gran lazo en un extremo de la cuerda, la enrollas y lanzas el lazo hacia la barra de hierro. Después de tres intentos fallidos, al cuarto logras tu propósito: el lazo queda enganchado en la barra de hierro y, colgándote de la cuerda, consigues saltar sano y salvo a través de la cloaca hasta el túnel opuesto. Sin embargo, has superado ese obstáculo a costa de la cuerda, que queda pendiendo de la barra de hierro sin que puedas recuperarla. (Recuerda tachar este objeto en tu *Hoja de Personaje*.)

El pasaje por el que te internas describe sinuosas curvas como si fuera una serpiente gigante, y el aire viciado que te rodea es caliente y húmedo. Aunque parece que te has distanciado de tus perseguidores, aún no has escapado del Baga-darooz.

Pasa al **55**.

30

Pasas delante de varios ventanales, rematados por altos arcos, que dan a la muralla este de la ciudad, y continúas andando sin tener ningún tropiezo hasta que oyes ruidos al fondo del pasillo. Las voces de guardias hambrientos y el inconfundible sonido de platos y cubiertos te advierten que te encuentras ante un salón comedor.

Estás tratando de decidir qué es lo mejor que puedes hacer cuando una patrulla de guardias aparece de repente detrás de ti en el pasillo. Rápidamente saltas al antepecho de una ventana y te escondes detrás de una columna. Sin embargo, la columna es estrecha y temes ser descubierto cuando los guardias se acerquen.

Si deseas ocultarte en el reborde que corre a lo largo del muro exterior del Palacio, pasa al **152**.

Si quieres atacar a los guardias cuando lleguen a donde tú estás, pasa al **124**.

Si has alcanzado el rango del Kai de *Guardián* u otro superior, pasa al **62**.

31

Cuando empiezas a ascender, dos guerreros sharnazim emergen de repente del túnel plagado de moscas. Se abalanzan contra ti con los brazos extendidos y los dedos curvados para agarrarte de las piernas y tirar hacia abajo. Les das patadas y a uno de ellos le golpeas en la mandíbula. El guerrero de rostro cruel se lleva las manos a la garganta herida y profiere un gorgoteo al caer de espaldas en el líquido fangoso.

Alcanzas la trampilla de piedra, pero el otro guerrero ha desenvainado su cimitarra y comienza a subir la escala: ya no intenta apresarte vivo. Empujas con el hombro la pesada trampilla cubierta de telas de araña y te aúpas hasta encontrarte en una ruidosa calle atestada de gente y puestos

de mercado. El agujero de la alcantarilla está cerca de una mesa de mimbre sobre la que se amontonan haces de antorchas.

Si posees Pedernal de Kalte o Yesca, pasa al **143**.

Si no tienes ninguno de esos objetos, pasa al **183**.

32

Te pones la capucha de la capa y entras presuroso por la puerta abierta en la oscura y fría nave. La gente está arrodillada delante de un púlpito donde un sacerdote vestido con una ondeante túnica de color negro y oro lee en voz alta un libro con gemas incrustadas en las tapas. Detrás de él, el rostro del Zakhan muerto, inmortalizado en un tapiz que cuelga del techo mediante enormes cuerdas de seda, mira a los dolientes.

Los allí congregados están absortos en la plegaria y nadie te ve entrar. La ceremonia acaba pronto y puedes despistar a los hombres de Maouk cuando la fúnebre muchedumbre se desparrama por las calles.

Pasa al **169**.

33

Apartas con el pie la porquería que cubre el suelo y descubres una gran anilla de metal, que resulta ser parte de una vieja trampilla. La anilla está corroída, pero logras tirar de ella y abrir la trampilla, que deja al descubierto un profundo pozo. De la oscuridad del fondo llega el hedor de la alcantarilla.

Los sharnazim están subiendo los peldaños de piedra. Sus retumbantes pasos acompañan el desenfrenado palpitar de tu corazón.

Si deseas saltar al fondo del pozo, pasa al **94**.

Si quieres quedarte donde estás y hacer frente a los sharnazim, pasa al **185**.

34

Por más que te concentras en el mecanismo, su imagen no se dibuja en tu mente. Resta 1 punto de tu RESISTENCIA por el esfuerzo mental realizado.

Si quieres intentar derribar la puerta, pasa al **127**.

Si decides alejarte de la puerta y dirigirte por la otra ala del pasillo hacia la escalera, pasa al **93**.

35

La gran serpiente se agita con un movimiento convulsivo en los estertores de la muerte. El olor de su espesa sangre marrón es repugnante y tienes que contener la respiración y apretar los dientes cuando sacas al yas muerto del cofre y miras dentro de éste.

Descubres seis Mazas bellamente talladas, con empuñaduras de plata e incrustaciones de rubíes, perlas y esmeraldas. En los países del norte esas armas costarían miles de Coronas. En el fondo del cofre encuentras también una pequeña Llave de cobre. Si deseas quedarte con una Maza o con la Llave o con ambas cosas, anótalas en tu *Hoja de Personaje* como objetos especiales. La Llave la llevarás en el bolsillo del jubón y la Maza enjoyada irá sujeta en el cinturón.

El olor ácido de la sangre de la serpiente empieza a provocarte náuseas. Subes rápidamente los peldaños de piedra y sales de la armería por la puerta norte.

Pasa al **14**.

36

Los feroces sharnazim te rodean. Sus cimitarras de afiladas hojas relucen al sol de la tarde.

—¡Atrapadlo! —grita Maouk—. Pero lo quiero vivo.

Los guerreros envainan de mala gana sus cimitarras y esperan una oportunidad para arremeter contra ti. Seis yacen

muertos a tus pies antes de lograr que seas finalmente dominado.

—Eres valiente, señor del Kai —dice Maouk en tono de burla—, pero ahora necesitarás algo más que valor para salvarte.

Pasa al **176**.

37

La farmacia imperial sólo tiene acceso desde los jardines de Palacio a través del Vizu-diar. Las cocinas forman parte de las dependencias de los esclavos, que se encuentran bajo la constante supervisión de fieros guardias. Esperas a que los senderos estén desiertos para correr hasta la puerta del Vizu-diar.

Pasa al **149**.

38

Has dado la vuelta a la mitad de la torre cuando un trozo del saledizo de piedra empieza a desmoronarse bajo tus pies. Instintivamente saltas hacia un lado y extiendes los brazos a tiempo de agarrar una parte firme del reborde. El vacío debajo de ti te causa terror, pero el terror te da el ímpetu y la fortaleza que necesitas para encaramarte de nuevo al saledizo. Te sangran los dedos magullados, pero sigues vivo, aunque pierdes 1 punto de RESISTENCIA.

Pasa al **87**.

39

El hombre está mintiendo. Sabe que en cualquier momento se presentarán otros guardias. Tan pronto como aflojes la llave, intentará dominarte y dar la alarma.

Si quieres seguir interrogándolo, pasa al **9**.

Si decides matarlo, pasa al **78**.

40

El kwaraz cae del techo y se hunde en el agua provocando una enorme ola de fango pútrido que te cubre por completo. Sientes náuseas, escupes y toses mientras intentas quitarte la porquería de los ojos y la boca. El cadáver del kwaraz bloquea el túnel y sólo puedes pasar trepando por encima de él. Aún bajo los efectos de la conmoción que acabas de sufrir, pierdes 1 objeto de la mochila, la bolsa con las Coronas de oro y 2 puntos de RESISTENCIA. Haz los ajustes necesarios en tu *Hoja de Personaje*.

Si todavía estás con vida, pasa al **17**.

41

Te llenas la boca de aceite, pero no consigues tragarlo. El sabor asqueroso del líquido te revuelve el estómago. Lo escupes y bebes un gran trago de agua para quitarte el repugnante sabor.

Si decides ahora restregarte la piel con ese aceite, pasa al **103**.

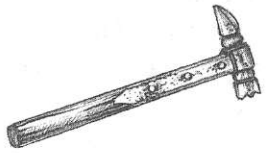
Si prefieres olvidarte por completo del asqueroso aceite, pasa al **71**.

42

Tu *Sexto sentido* del Kai te avisa que el callejón no tiene salida. Si abandonas la plaza por él serás atrapado. Sólo te quedan dos opciones: la gran puerta claveteada a tu izquierda o el pasadizo al frente.

Si decides probar a abrir la puerta, pasa al **75**.

Si prefieres tomar el pasadizo, pasa al **169**.



43

Llegas a una pequeña cámara situada sobre el túnel. Ese lugar, por lo menos, está seco, aunque el fétido gas de la alcantarilla lo invade todo. Echas a correr por un estrecho pasadizo que primero tuerce al oeste y luego hacia el sur. Pero te sientes desfallecer al descubrir que el oscuro pasadizo no tiene salida por ese lado.

Si quieres buscar una salida secreta, pasa al **33**.

Si prefieres disponerte a pelear, pasa al **185**.

44

Corres hacia la puerta oeste y entras en el agradable frescor del corredor contiguo. Un gran cerrojo en ese lado de la puerta atrae tu mirada y lo corres para detener a posibles perseguidores.

Al final del corredor hay una sala llena de armas. Anaqueles atestados de lanzas y espadas bordean las paredes de la cámara y un gran banco de trabajo cubre buena parte del suelo. Es la armería de Palacio. En medio de los instrumentos que aparecen esparcidos sobre el banco hay un gran libro encuadernado en piel negra.

Si quieres examinar el libro, pasa al **83**.

Si prefieres hacer caso omiso del libro y buscar el equipo que te ha sido confiscado, pasa al **181**.

45

Concentras tu *Ataque psíquico* sobre la mano del guardia. Éste grita y sus dedos se abren de golpe como si su mano hubiera sido despojada de toda sensación y de todo control. Ahora está desarmado.

Si quieres atacar al guardia, pasa al **78**.

Si deseas únicamente reducirlo y apresarlo vivo, pasa al **199**.

46

Cuando tu adversario cae al suelo, el otro guardia arremete contra ti con su tridente. No puedes eludir el combate y debes luchar con él a muerte.

Guardia del vestíbulo: DESTREZA, 14
RESISTENCIA, 24

Si vences en el combate, pasa al **3.**

47

Tienes el intenso presentimiento de que más kwaraz habitan en el túnel norte. Intuyes que hay allí toda una colonia de kwaraz. Sería casi suicida seguir ese camino, así que debes tomar una de las restantes rutas.

Si deseas continuar por el túnel oeste, pasa al **73.**

Si prefieres dirigirte hacia el sur por el nuevo túnel, pasa al **128.**

48

Concentras en la cerradura toda tu habilidad del Kai para abrirla. Gotas de sudor te corren por el rostro. Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si has alcanzado el rango del Kai de *Guardián* u otro más alto, suma 3 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 4, pasa al **34.**

Si el total es 5 o más, pasa al **80.**

49

La muralla exterior del Gran Palacio es demasiado elevada para escalarla; y aunque tuvieras una cuerda lo bastante larga, tu verde capa del Kai sería vista desde muy lejos, resaltando contra la muralla de mármol blanqueado por el sol.

Te encoges en un portal oscuro mientras te concentras para elaborar un plan. En la puerta norte hay un tráfico constante de exploradores y correos montados. Los que llegan entregan un rollo de pergamino a los dos guardias antes de entrar. Poco a poco un atrevido plan cobra forma en tu mente. Si consiguieras reducir a uno de los correos antes de que alcanzara la puerta del Palacio, podrías disfrazarte con su ropa y utilizar su pergamino para lograr entrar.

Muchos de los correos se aproximan al Gran Palacio desde el puerto y, aunque éste está plagado de tropas, descubres un lugar ideal donde tender una emboscada a un jinete. Hay una ancha avenida sobre la que cruza un puente de rugosa madera y metal. Te escondes bajo el arco a la espera de tu presa.

Pronto se te presenta una oportunidad. Un jinete de negra vestimenta enfila la avenida espoleando su caballo. Tendrá que pasar por debajo del arco. Tú te dispones a arrojarte sobre él.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina de *Caza*, suma 1 al número que hayas obtenido. Si has alcanzado el rango Kai de *Sabio*, suma 3 a ese número.

Si el total está comprendido entre 0 y 5, pasa al **106.**

Si está entre 6 y 13, pasa al **189.**

50

La suela de fino cuero de tus botas no se adhiere a la húmeda madera y resbalas. Al caer, te haces una herida en la cabeza contra los remos y pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Los sharnazim te sacan del agua y tirándote de la capa te arrastran sobre las losas del muelle blanqueadas por el sol hasta depositarte a los pies de Maouk. Éste te mira burlón.

—Eres valiente, señor del Kai. Pero ahora necesitarás más que valor para salvarte.

Pasa al **176**.

51

Una escala resbaladiza desaparece en el oscuro y hediondo pozo. Respiras profundamente y desciendes por la escala cerrando la trampilla encima de ti. Cuando llegas al fondo del pozo, tus peores temores se ven confirmados.

Has entrado en el Baga-darooz, la principal red de alcantarillado de Barrakeesh. Recuerdas a uno de los marineros de la galera, un viejo apodado «El Apestoso» por lo mal que olía después de haber estado preso en el Baga-darooz durante un año cumpliendo sentencia por un crimen que no había cometido. Al contemplar los tenebrosos túneles, te admiras de que sobreviviera tanto tiempo en esa húmeda e inmunda cloaca.

De repente interrumpe tus pensamientos el ruido de maderas al romperse. Una lluvia de astillas cae sobre ti cuando los sharnazim abren de una patada la trampilla. La pesada reja de hierro rebota contra tu hombro: logras sofocar el grito de dolor, pero pierdes 1 punto de RESISTENCIA a causa de la herida que te inflige.

Esa sección del Baga-darooz es un cruce donde se encuentran tres canales. Debes decidir rápidamente por qué canal vas a huir, pues los hombres de Maouk están ya bajando la escala.

Si posees la disciplina de *Rastreo*, pasa al **173**.

Si deseas internarte por el canal de la izquierda, pasa al **96**.

Si deseas internarte por el canal de la derecha, pasa al **145**.

Si deseas internarte por el canal de enfrente, pasa al **13**.

52

Das la vuelta al cadáver con la punta de tu bota y registras su ropa, descubriendo los siguientes objetos:

4 Coronas de oro
Llaves de carcelero (Objeto especial)
Daga
Espada

Si deseas quedarte con alguno de estos objetos, recuerda anotarlos en tu *Hoja de Personaje*. (Las Llaves de carcelero las llevarás colgadas del cinturón.)

Pasa al **140**.

53

Reconoces el signo del pez. Es el símbolo de una orden de monjes llamados «Los redentores», que consagran su vida al silencio, a la oración, al peregrinaje y al estudio de las artes curativas.

Si quieres entrar en esa morada, pasa al **157**.

Si decides entrar en la taberna, pasa al **188**.

54

Empiezas a bajar con rapidez los escalones de la entrada del edificio de los baños, que da al «Saa ditas-Ouda», a la Plaza de la Muerte. Negras losas cubren el suelo de la plaza y en cada una de ellas hay clavada una larga pica de hierro. Desde la escalinata de los baños, la plaza parece el lomo de un enorme puerco espín. Pero cuando llegas al pie de la escalinata descubres que el Saa ditas-Ouda alberga en realidad algo mucho más siniestro.

Hincada en cada una de las picas hay una calavera humana: eso es todo lo que queda de los piratas, asesinos,

traidores y ladrones que han sido sentenciados a muerte. El horripilante espectáculo sirve de advertencia a quien intente desafiar la ley del Zakhan.

Al alcanzar el otro lado de la plaza te rozas con una de las picas. La manga de tu jubón se mancha de sangre fresca de color rojo oscuro. Alzas los ojos, maldiciendo tu mala suerte, pero la visión que contemplas te hace enmudecer.

Empalada en el extremo de la pica de hierro está la cabeza del emisario de Vassagonia. A sus lados corren la misma suerte la cabeza de todos los tripulantes de la galera. En su frente ha sido grabada a fuego una palabra: TRAIDOR. Te invade un miedo creciente y apartas la mirada de esos ojos sin vista, echando a correr hacia las concurridas calles del Mikarum, el distrito donde viven los comerciantes de especias y hierbas.

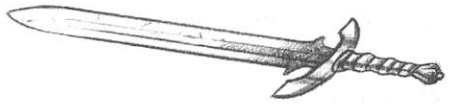
Al final de una calle estrecha y sinuosa llegas a un cruce. Enfrente de ti hay una tienda con un brillante letrero rojo sobre la puerta:

BIR DAR MASOUN
Herbolaria

Si necesitas la hierba oede, pasa al **68.**

Si no necesitas esa hierba, pero aun así decides entrar en la tienda, pasa al **154.**

Si decides continuar por la nueva calle que conduce hacia el Gran Palacio, pasa al **179.**



54. *Empalada en el extremo de la pica de hierro está la cabeza del emisario de Vassagonia.*

55

La temperatura aumenta constantemente hasta que te encuentras bañado en sudor. Ves ante ti una cámara llena de vapor que surge burbujeante del suelo. Estás a punto de entrar en la cámara cuando vislumbras el peligro que encierra. El firme de piedra acaba bruscamente en el interior de la cámara a escasos metros de donde tú estás. A unos tres metros de profundidad brota como de una enorme caldera borboteante un géiser de lodo.

Estos géiseres son comunes en Vassagonia. Gran parte de este imperio del desierto es inestable pero, aunque sujeto a constantes temblores de tierra, raras veces sufre graves destrucciones. Los vassagonianos llaman a estos temblores «tasa-dophiem», que significa «lucha libre de los dioses».

Este géiser de lodo, en concreto, es aprovechado con una finalidad práctica. Proporciona una constante fuente de calor a las viviendas construidas sobre la cámara. El vapor del géiser se recoge en dos enormes chimeneas circulares abiertas en el techo abovedado, que calientan a los edificios de encima. La única forma que tienes de salir de esta cámara es trepar por una de las chimeneas. Aunque no hay escalas, las paredes de roca en las que están excavadas ofrecen muchas grietas donde apoyar los pies.

Si deseas trepar por la chimenea de la izquierda, pasa al **162**.

Si quieres trepar por la chimenea de la derecha, pasa al **23**.

56

Al registrar los cestos que abarrotan la pequeña embarcación encuentras un hermoso estuche de cuero de artesanía. Abres el cierre metálico y descubres que el estuche contiene un jakan, un arco de caza de los que utilizan los pescadores de la costa de Vassagonia. Este hallazgo te levanta el ánimo, pero te sientes decepcionado al comprobar que el estuche sólo encierra una flecha.

Al otro lado del puerto, cerca del carruaje de Maouk, divisas una pequeña tienda de muros blancos; en un balcón de la primera planta están alineadas varias botellas de cristal verde. Tensas la cuerda del arco y apuntas cuidadosamente. Es un tiro difícil y sólo tienes una oportunidad.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina de *Maestría con las armas* (de cualquier arma), suma 2 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 3, pasa al **7**.

Si está entre 4 y 11, pasa al **28**.

57

La puerta no está cerrada con llave y por un momento te sientes desfallecer. Si esa cámara es la farmacia imperial donde se guarda la hierba oede, ¿cómo la puerta no está cerrada con llave ni protegida? Anhelante te deslizas en el interior e inspeccionas el lugar.

Desde luego parece la farmacia. Retortas de vidrio borbotean hirviendo sobre mecheros de llamas azules. Extraños fluidos circulan por un complicado laberinto de tubos y embudos. Cientos de frascos llenos de hierbas se alinean en la pared del fondo y diez grandes calderos de cobre, cada uno de ellos repleto de polvos de todos los colores del arco iris, cuelgan del techo ennegrecido por el hollín. Empiezas a buscar entre los frascos de hierbas y de repente descubres por qué la puerta no está cerrada con llave. La criatura que guarda la farmacia se arrastra lentamente hacia ti. Tiene forma de gato y sus ojos verdes resplandecen cuando se dispone a atacarte.

Elix: DESTREZA, 17
RESISTENCIA, 32

Si con anterioridad has luchado con un elix, suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea. No puedes eludir el combate y debes luchar a muerte.

Si vences en la pelea, pasa al **2**.

58

Sigues un pasillo recto, de piedra de color rosa pálido, que pronto termina en un vestíbulo vacío. En la pared norte hay una gran puerta de madera recubierta de planchas de bronce con grabados y remachada con clavos también de bronce. En medio de esa puerta ves una extraña cerradura rodeada por una hermosa talla que representa a un escorpión de larga cola. Una mirada más detenida te revela una serie de cifras grabadas en la cerradura en caracteres vassagonianos: son los números del 1 al 200. Reconoces el diseño: se trata de una cerradura de Cloeasia con combinación de seguridad.

Si conoces el número exacto que abre la puerta de bronce, pasa a la referencia que lleva ese número.

Si no conoces el número que abre la puerta, pasa al **156**.

59

Saltas hacia adelante y asestas un puñetazo al guardia en la cara; éste gruñe y se desploma llevándose las manos a la sangrante nariz. Su espada cae al suelo cerca de tus pies.

Si quieres recoger la espada, pasa al **4**.

Si prefieres dejar la espada y atacar al segundo guardia sólo con las manos, pasa al **91**.

60

Saltas hacia el primer guerrero, fingiendo un golpe que le hace echarse a la izquierda. Te adelantas a su movimiento y le hieres antes de que pueda reaccionar. Se agacha y se sumerge en el fangoso líquido, llevándose las manos a la herida. Los otros vacilan y después retroceden.

De repente una voz resuena en el túnel.

—¡Dejádmelo a mí, estúpidos!

De las sombras surge Maouk, sosteniendo en alto un dardo con una mano. Profiere una maldición y te lanza el proyectil al pecho.

Pasa al **25**.

61

De repente la puerta se abre y en la habitación irrumpen los sharnazim. Te lanzas hacia la ventana abierta, pero unas manos te agarran por detrás y te tiran al suelo. Dando patadas y puñetazos logras soltarte, pero llegan más guerreros de negra piel que te dominan. Cuando te arrastran a la plaza, miras de reojo al hombre que te abrió la puerta: te sonríe mientras desliza en su bolsillo una bolsa llena de monedas.

Pasa al **176**.

62

El instinto y la experiencia te advierten que resultaría una temeridad atacar a los guardias tan cerca de un concurrido comedor: el ruido del combate sería en seguida oído por los soldados que se encuentran dentro. Sólo te queda una opción: esconderte en el saledizo que corre por el muro exterior del Palacio.

Pasa al **152**.

63

Rasgas unas tiras de tela de tu capa del Kai y con ellas te vendas la herida lo mejor que puedes. Logras contener la hemorragia, pero ya has perdido mucha sangre y temes que la herida esté infectada.

Resta 2 puntos del total de tu RESISTENCIA por cada sección del libro por la que pases hasta que descubras y bebas una poción de Laumspur. Si el total de tus puntos de RE-

SISTENCIA desciende hasta 0 antes de que halles la poción curativa, morirás a consecuencia del envenenamiento de la sangre.

Si deseas registrar los cadáveres de los guardias, pasa al **102**.

Si prefieres no hacer caso de los cadáveres y esperar por el corredor, pasa al **150**.

64

No has dado ni una docena de pasos por la pasarela cuando oyes un ruido sordo e inhumano. Después el rugido se transforma de repente en un chisporroteo abominable y agudo al emerger de las sombras la mole enorme de un kwaraz. La criatura se te echa encima antes de que puedas emprender cualquier acción evasiva.

Kwaraz: DESTREZA, 20
RESISTENCIA, 30

El reptil gigante es muy sensible al poder de la mente. Si posees la disciplina de *Ataque psíquico*, suma 4 puntos (en vez de los 2 normales) a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea.

Si vences en ella, pasa al **177**.

65

El guardia se derrumba en el suelo, con el cuello roto por el golpe que le has propinado con el canto de la mano. Pero al darte la vuelta ves que el otro guardia se ha recuperado de tu puñetazo y se arrastra extendiendo una mano para recobrar su espada.

Si quieres atacar a este guardia, pasa al **78**.

Si deseas simplemente reducirlo y capturarlo vivo, pasa al **199**.

66

Un guardia de rostro cruel permanece de pie con un látigo en la mano delante de la puerta de las cocinas. Disfruta intimidando a los esclavos que entran y salen, azotándolos con el látigo y maldiciéndolos soezmente. Comprendes que es demasiado arriesgado enfrentarte al guardia y concentras tu atención en las ventanas de las cocinas. El guardia está muy entretenido golpeando a un desdichado esclavo al que se le ha caído un cesto de frutas y no ve cómo atraviesas corriendo los jardines y te subes de un salto a una alta y oscura ventana rematada por un arco. Con horror descubres a dos guardias sentados en el interior de la cocina, justo debajo del alféizar de la ventana a la que te has encaramado. Sólo con levantar un poco la vista te descubrirían.

Si deseas saltar de nuevo a los jardines del Palacio y tratar de entrar en el edificio principal a través de la sala de trofeos del Zakhan, pasa al **149**.

Si prefieres atacar por sorpresa a los guardias sentados en la cocina antes de que adviertan tu presencia, pasa al **124**.

67

Oyes un «clic» casi imperceptible, seguido de un suave chirrido. La puerta de bronce se abre poco a poco. Cuando has entrado por ella, la puerta vuelve a cerrarse con la misma suavidad con que se ha abierto.

El instinto te dice que te encuentras en las dependencias superiores de Palacio, las suntuosas habitaciones privadas del Zakhan. Caminas sobre relucientes losas de ópalo y platino y pasas junto a esculturas y estatuas de oro puro. La puerta de sólida amatista delante de ti parece sencilla en comparación con el asombroso esplendor de ese mundo privado. Al otro lado de la puerta hay otro mundo único y de belleza pasmosa: el arboreto. Un enorme terreno circular se extiende antes tus ojos, bajo un gran dosel de tercio-

pelo animado con el canto de cientos de pájaros. Árboles de todos los colores, formas y tamaños florecen en la oscura tierra. El arboreto del Zakhan alberga un ejemplar de cada uno de los árboles que crecen en Magnamund y de otras muchas especies que ahora están extinguidas. Al recorrer la balconada de hierro forjado que rodea el arboreto reconoces las hojas de un roble de Sommerlund. Sientes una súbita oleada de nostalgia, pero ésta no te hace desesperar, sino que renueva tu determinación de escapar de ese país hostil abrasado por el sol.

En una de las salidas del arboreto descubres una Estaca apoyada contra la pared. (Si quieres apoderarte de ella recuerda anotarla en tu *Hoja de Personaje*.) El deseo de huir te apremia a dejar el arboreto y correr por la red de profusos corredores y desiertos vestíbulos. Llegas a un rellano del que desciende una amplia escalinata a una impresionante sala que ocupa la mayor parte de la zona inferior del Palacio.

Desde lo alto de la escalinata, escondido detrás de una pilastra, contemplas un espectáculo que te hace estremecer de terror.

Pasa al **200**.

68

Separas los colgantes de cuentas de la cortina que cubre la entrada y penetras en el fresco interior. El brazo sin vida que te cuelga flácido a un lado ha tomado una coloración azulada. Vuelves a sentir miedo: debes encontrar la hierba oede para curarte esa enfermedad o perderás el miembro entero y posiblemente la vida.

Detrás del mostrador hay una mujer. Tiene unos vivos ojos verdes y lleva el rojizo pelo recogido en un moño que se sujeta con aros de jadin.

—Bienvenido, nórdico —dice con voz suave y clara—. ¿En qué puedo servirte?

Vacilas antes de responder.

—Oede.

Sus ojos se estrechan y se fijan en tu brazo dañado.

—No puedo ayudarte —dice con pesar—. Oede es hoy una hierba muy rara y preciosa. Tendría que vender mi tienda y todo lo que poseo para poder comprar una bolsita de oede. Sólo hay un hombre en Barrakeesh lo suficientemente rico para tener esa hierba: el Zakhan.

Al aumentar tu temor, gotas de sudor aparecen en tu frente.

—Lo poco de oede que pueda haber —continúa la mujer— se guarda bajo llave en el Gran Palacio.

Le preguntas si existe alguna otra hierba que pueda curarte el brazo. Ella niega moviendo la cabeza de un lado a otro.

—Sólo la hierba oede cura la gangrena, y sólo la hallarás en la cámara acorazada de la farmacia imperial.

De detrás del mostrador saca tres frascos de cristal, cada uno de los cuales contiene un líquido coloreado.

—Estas posiciones no te curarán, pero te aliviarán el dolor durante algunas horas.

Si deseas examinar las pociones, pasa al **27**.

Si decides dejarlas, salir de la tienda y continuar caminando por la calle, pasa al **160**.

69

Te despiertas con una gran desazón. Sientes todos los músculos de tu cuerpo doloridos y magullados. Te fuerzas a abrir los ojos, entorpecidos por el sudor, y miras horrorizado el lóbrego lugar que te rodea. Yaces sobre el duro suelo de piedra de una celda de la prisión. En la pared del fondo, debajo de una ventana enrejada con barrotes de hierro, hay un catre de madera cubierto de mugrientos andrajos. Cucarachas, algunas del tamaño de ratones de campo,

se escabullen por un canalillo maloliente que desaparece entre unas rejas del suelo.

Descubres que tienes las manos libres y poco a poco te incorporas sentándote y apoyando la espalda contra la puerta de la celda. Una débil corriente que procede del corredor exterior proporciona el único alivio del asfixiante calor y del aire viciado de la celda. A lo lejos se oyen pasos que se acercan, luego rechinar de llaves y chirriar de goznes. Una puerta se cierra con un golpe sordo. Pasos que se vuelven más ruidosos. Se detienen ante la puerta de tu celda y una sonara voz grita:

—¿Durmiendo en tiempo de servicio, Sefrou? Si el capitán te descubre, despertarás al otro lado de esta puerta.

Una silla es arrastrada y una voz sobresaltada y llena de indignación replica:

—¡Maldito seas, Hadj! El Zakhan no quiere que el nórdico sea llevado al Salón del Trono hasta el atardecer. Me has robado dos horas de sueño.

—¡Cierra el pico, Sefrou! —gruñe la primera voz—. Y escucha con atención. Vengo de la armería. Al nórdico le han encontrado algunos objetos interesantes que valen un montón de dinero. Es una pena desperdiciarlos, ¿no te parece?

Los codiciosos guardias ríen entre dientes y comentan durante un buen rato lo bien que van a pasarlo en la ciudad cuando hayan vendido tu equipo.

—Voy a echar un vistazo a nuestro amigo —dice uno de los guardias—. Me pregunto si estará disfrutando de nuestra hospitalidad.

Una mirilla se abre sobre ti y oyes una exclamación de sorpresa.

—¡Se ha escapado! ¡Por el Majhan, nos cortarán la cabeza!

De pronto comprendes que, estando tan cerca de la puerta, los guardias no pueden verte.

—¡Déjame ver! —dice el otro guardia, impaciente por mirar él mismo.

Oyes el «clic» de la llave en la cerradura. Podría presentársete una oportunidad de escapar.

Si deseas atacar a los guardias en cuanto abran la puerta, pasa al **138**.

Si prefieres apartarte de la puerta y ponerte de pie en el centro de la celda, pasa al **85**.

70

Sigues adelante unos kilómetros hasta que no puedes avanzar más: una enorme reja de hierro cierra el túnel. Contra las barras de la reja ha ido a estrellarse el cadáver de un lagarto gigante. Los huesos son claramente visibles en las partes donde la carne se ha pudrido o ha sido devorada por algún carroñero. La reja está sólidamente anclada, por lo que es imposible continuar en esa dirección.

Cerca del lagarto muerto, una estrecha plataforma de piedra sobresale de la pared. Más allá de la plataforma descubres un arco del que arranca una escalera que asciende hacia el exterior de la alcantarilla.

La voz de Maouk resuena en el túnel urgiendo a sus sharnazim a que te den alcance.

Si quieres subir por la escalera, pasa al **43**.

Si prefieres esperar aquí y luchar con tus perseguidores, pasa al **60**.

71

Una vez que te has lavado y quitado la suciedad en la medida de lo posible, sales del baño y entras en una pequeña antecámara. La habitación está caliente y tu ropa pronto se seca por completo. Más allá de la antecámara hay otra sala, abarrotada de gente: unos están sentados, otros de pie, y todos conversan. Estos baños de Barrakeesh son gratuitos y los

ciudadanos de la capital están justamente orgullosos de ellos. Son la envidia de otras ciudades del desierto donde el agua es un bien escaso y preciado. Los ciudadanos usan los baños como foro, un lugar donde reunirse y hablar con los amigos. Muchas de las conversaciones que oyes al pasar versan sobre el nuevo Zakhan y son pocos los que hablan bien de él.

Te envuelves en la gran Toalla y te diriges entre la gente hacia la entrada principal. Si deseas conservar la Toalla una vez que hayas salido, anótala en tu *Hoja de Personaje* como 2 objetos de la mochila debido a su tamaño.

Pasa al **54**.

72

—¡Largo de aquí! —te grita la gorda tabernera—. No permitimos la entrada a quien no guarda luto por la muerte de nuestro Zakhan.

Dos hombres fornidos, con anchos brazaletes de seda negra, te echan a empujones de la taberna.

Resbalas y caes en el polvoriento pavimento, raspándote la cadera y los codos. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Cuando te pones en pie, Maouk y sus guerreros irrumpen en la plaza y te rodean.

Si quieres luchar con ellos, pasa al **36**.

Si prefieres rendirte, pasa al **176**.

73

El hedor de la alcantarilla empieza a disminuir y el agua se vuelve menos contaminada a medida que avanzas en esa dirección. El sonido de los hombres de Maouk también se ha apagado y sólo se oye el constante gorgoteo de las aguas residuales. De repente tus pies tropiezan con algo y pierdes el equilibrio. Medio enterrada en los sedimentos fangosos del suelo del túnel se encuentra una armadura enmohecida.

Pasa al **94**.

74

Detectas que la puerta oeste conduce a la armería de Palacio.

Si quieres salir por la puerta oeste, pasa al **44**.

Si prefieres evitar la armería, sal de la cámara por la puerta norte pasando al **167**.

75

Haces girar el picaporte, pero la puerta está cerrada con llave. Te dispones a dar media vuelta y salir corriendo cuando de repente la puerta se abre y un hombre aparece en el umbral.

—¡Deprisa, nórdico! ¡Voy a ocultarte!

El hombre se echa atrás para dejarte entrar.

Si quieres entrar, pasa al **24**.

Si prefieres rehusar su ayuda y subir por el pasadizo hacia el arco, pasa al **169**.

Si decides internarte por el callejón, pasa al **117**.

76

Haces girar el disco de la cerradura hasta que aparece el número 76 y empujas con el hombro las grandes planchas de bronce esperando oír en cualquier momento el chirriar de los goznes. Detectas un sonido, pero no es el sonido que hace una puerta al abrirse. Has elegido el número erróneo.

Pasa al **98**.

77

Tu brazo entumecido te imposibilita el ascenso. Valientemente te esfuerzas por trepar por la chimenea, pero al arrancar con la mano un trozo de roca no puedes evitar caer de espaldas en el borboteante lodo.

Tu vida halla así un rápido final en ese hirviente géiser de Barrakeesh.

78

Tu ataque es rápido y mortal. Antes de que el guardia pueda gritar pidiendo socorro, lo has silenciado para siempre con un golpe del canto de tu mano sobre su nuca.

Si deseas abandonar los cuerpos y escapar por el corredor, pasa al **150**.

Si quieres registrarlos, pasa al **102**.

79

Una hilera de árboles toa arrojan una sombra que esconde tu sigiloso avance. El rastrillo de hierro está bajado y sólo una pareja de soldados montan guardia en el interior, donde normalmente habría diez veces ese número. De repente se oye un chirrido metálico al levantarse lentamente el rastrillo. Los guardias se retiran para dejar salir del Palacio a una tropa de caballería.

Cuando los jinetes pasan al galope, los caballos levantan con sus cascos una enorme nube de polvo que cubre a los desdichados guardias de la cabeza a los pies. Los guardianes tosen y escupen y se dirigen corriendo a un abrevadero para aclararse la garganta. El rastrillo sigue abierto y la puerta, indefensa.

Si decides tratar de entrar a hurtadillas mientras los guardias están bebiendo, pasa al **86**.

Si prefieres atacarlos ahora que te dan la espalda, pasa al **119**.

Si posees las disciplinas de *Camuflaje* y *Caza*, pasa al **170**.

80

Al cabo de unos segundos la imagen de la cerradura aparece en tu mente. Usas tu poder para abrirla y un sonoro «clic» confirma tu éxito.

Pasa al **136**.

81

Reconoces los síntomas de la gangrena. La herida se ha infectado a causa de los miles de microbios mortíferos que abundan en el Baga-darooz. Ninguna de tus habilidades del Kai es capaz de impedir la pérdida del brazo. Sólo hay una cura posible para esa enfermedad: la herida infectada debe ser tratada con la hierba oede antes de que transcurran veinticuatro horas. A menos que encuentres esa hierba antes de media tarde del día siguiente, tu brazo se volverá gangrenoso. Entonces tendrás que elegir entre el brazo o la vida.

Este terrible descubrimiento renueva tu determinación de escapar de ese espantoso lugar, pues de una cosa puedes estar seguro: no encontrarás ninguna oede en el Baga-darooz.

Pasa al **166**.

82

Luchas con gran valor y ánimo, pero tus enemigos son demasiado numerosos. Los guerreros vestidos de negro te rodean y dominan, arrastrándote hasta un triunfante Maouk.

—Eres valiente, señor del Kai. Pero necesitarás más que bravura para salvarte ahora.

Pasa al **176**.

83

Es un diario donde se anotan los trabajos realizados allí: lanzas y espadas fabricadas para la guarnición de Kara Kala, remesas de mineral procedentes de las montañas de Vakar, armas pendientes de reparación..., toda suerte de rutinas diarias se registran en esas páginas con detalle.

Estás a punto de desechar ese diario cuando descubres una hoja de pergamino doblada y escondida en el lomo del libro. La hoja contiene una lista de fechas y números bajo

el epígrafe escrito en letras gruesas: **La Puerta de Bronce**. Examinas esa lista y localizas la fecha en la que estás. El número reseñado junto a ella es el 67. Anota ese número en el margen de tu *Hoja de Personaje*: puede serte útil en una etapa posterior de tu aventura.

Arrojas el libro sobre el desordenado banco y reanudas la búsqueda de tu equipo.

Pasa al **181**.

84

Te sumerges en el agua pútrida, armándote de valor para nadar en tan repugnante líquido. La espuma aceitosa te cubre la nariz y la boca produciéndote arcadas. Cruzas la cloaca hasta el túnel opuesto y te encaramas a una estrecha pasarela. Estás temblando, pero no es la conmoción del «baño» la que te hace estremecer. No puedes mover el brazo. El hombro herido por la reja de la trampilla cuando te cayó encima te causa dolorosas punzadas y el brazo entero está entumecido e inservible. Te invade un sentimiento de horror al descubrir lo que te ocurre.

Pasa al **81**.

85

Los guardias abren la puerta de un empujón e irrumpen en la celda con las armas dispuestas para atacarte. Son hombres brutales, de rostro cruel y lleno de cicatrices de guerra. Su sorpresa ante tu súbita aparición pronto se convierte en furia y te acorralan contra la pared del fondo.

—¡Vaya, Sefrou, al parecer tenemos con nosotros a un brujo! —dice siseante el guardia más alto.

—Un mago nórdico que se ha extraviado —se burla el otro.

Celebran con risas la burla, mientras en sus ojos se reflejan la maldad y el desprecio.

—Vamos a dar una lección a nuestro huésped —dice el primer guardia alzando la espada hasta tu garganta—. ¡Vete a buscar el potro de tormento!

Si quieres atacar al guardia que te amenaza con la espada, pasa al **59**.

Si no deseas atacarlo, pasa al **163**.

86

Atraviesas el arco a todo correr, sin perder de vista a los guardias que siguen bebiendo. El polvo se está posando. Si ahora se volvieran, te verían sin duda. En tu apresuramiento no reparas en una estatua de piedra que se alza cerca de la muralla y tropiezas en ella con una rodilla. Sofocando un grito de dolor, llegas cojeando a los jardines del Palacio y te escondes detrás de un frondoso arbusto de kasl. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA a causa de la herida, pero al menos has logrado entrar sin ser visto en el Gran Palacio.

Pasa al **137**.

87

Al otro lado de la estrecha torre el saledizo pasa por debajo de una hilera de ventanas que se abren en lo alto del muro norte. Los bloques de piedra arenisca han sido erosionados por los fuertes vientos del océano, presentando numerosas grietas y agujeros que hacen fácil trepar por el muro. Para alivio tuyo descubres también que las rejas de hierro de las ventanas de esa parte del Palacio no han sido cerradas todavía.

Por una de esas ventanas te introduces en un corredor que se dirige hacia el oeste. Una ancha escalera te conduce a una red de pasillos llenos de nichos. Cada nicho contiene un busto o un tapiz que representan a anteriores Zakhanes o victorias de Vassagonia en guerras hace largo tiempo olvidadas.

Si posees la disciplina de *Sexto sentido*, pasa al **105**.
Si no posees esta disciplina, pasa al **158**.

88

El bando está escrito de derecha a izquierda en el idioma de Vassegonia. El tiempo que dedicaste en la galera a aprender esa lengua estuvo bien empleado, pues ahora apenas tienes dificultad para traducir la proclama:

«Su Ilustrísima Majestad el Zakhan Moudalla el Exaltado ha pasado al reino de Majhan. ¡Que su espíritu no muera jamás! Por la gracia del Consejo de Kadi, del Funtal de Kara Kala y del Judicar de Barrakeesh, se decreta que Kimah, Emir de Ferufezan, Protector del Gran Desierto, ocupe con todo derecho el trono de Vassagonia. Mediante la unidad de las Siete Ciudades conducirá a su pueblo a una grandeza sin precedentes. ¡Que su reinado dure largos años!»

En el extremo más distante de la calleja estalla una refriega al tratar de abrirse camino entre la multitud un grupo de sharnazim. En la confusión vuelcan un puesto de frutas y su propietario maldice a voz en grito a los torpes soldados. Se hace un repentino silencio: el desgraciado vendedor ha sido decapitado por insolente.

Das media vuelta y echas a correr, chapoteando en el canalillo de desagüe que recorre el centro de la maloliente calleja.

Pasa al **113**.

89

Experimentas en la mandíbula un dolor agudo cuando el dardo da en el blanco. En un instante la habitación empieza a dar vueltas a tu alrededor como un torbellino y, en el momento en que comienzas a hundirte en la oscuridad, notas cómo el dolor va desapareciendo.

Al despertar te encuentras de nuevo en la celda de la prisión infestada de cucarachas de la que habías escapado. Te han desarmado y despojado de todo tu equipo. Poco puedes hacer excepto esperar al encuentro con el Zakhan.

Pasa al **18**.

90

Entras en un gran vestíbulo construido con bloques de mármol rosado y blanco. Un hombre vestido con una blanca túnica está sentado junto a la puerta en la pared opuesta. Lee un pergamino que sostiene muy cerca de sus ojos. No te ha visto entrar en los baños, pero pronto va a «sentir» tu presencia.

—¡Por el Majhan! —grita—. Hueles peor que un baknar.

Te arroja una toalla y te señala la puerta.

—Sigue mi consejo —protesta tapándose la nariz con los dedos—. No te desnudes. Tu ropa necesita un baño tanto como tú.

Aprietas los dientes previendo el momento en el que descubra que no eres un vassagoniano. No obstante, el hombre vuelve a leer el pergamino acercándoselo a sus ojos miopes. Sonríes al comprender que no ve lo suficiente para advertir que eres extranjero.

Al otro lado de la puerta hay una larga sala a la que se abren a intervalos regulares pequeños compartimentos, cada uno de ellos provisto de un baño hundido en el suelo. En los baños fluye constantemente agua perfumada que después desagua en el Baga-darooz. Decides seguir el consejo del encargado de los baños y te sumerges vestido en el agua fría. Ves junto al baño una jarra grande de loza, llena hasta el borde de un aceite purpúreo, translúcido.

Si posees la disciplina de *Curación*, pasa al **6**.
Si quieres echar un trago del aceite purpúreo, pasa al **41**.
Si deseas frotarte la piel con ese aceite, pasa al **103**.
Si decides no hacer caso del aceite, pasa al **71**.

91

El guardia intenta descargar su martillo de guerra sobre tu cabeza. Instintivamente esquivas el golpe, rodando hacia un lado, mientras el arma arranca chispas de la pared.

Carcelero de Palacio: DESTREZA, 14
RESISTENCIA, 21

Debes restar 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea, pues no tienes arma.

Si vences y el combate dura 4 asaltos o menos, pasa al **65**.

Si vences, pero el combate dura más de 4 asaltos, pasa al **180**.

92

Corres por el pavimento enlosado, pero pronto te ves obligado a detenerte. En el otro extremo de la calle aparecen soldados a caballo que gritan y cargan contra ti de tres en fondo. Maouk profiere una maldición. Te sorprende lo cerca que suena su voz, como si se encontrara a un paso detrás de ti. Giras en redondo para enfrentarte a él, pero compruebas que está en el mismo sitio en que hizo su aparición. Levanta un dardo que sostiene en una mano y, maldiciendo de nuevo, lanza el proyectil contra ti.

Pasa al **25**.

93

Bajas la escalera y sigues por el pasillo hacia el este, procurando pisar con suavidad. Los barrotes de las ventanas que hay en lo alto de la pared de tu derecha proyectan sombras de rejas sobre el suelo de mármol. Debajo de una de esas ventanas se encuentra una mesa, sobre la que reposa una jarra llena de agua. Tienes la garganta reseca y te detienes a echar un buen trago. Suma 1 punto a tu RESISTENCIA.

Si quieres trepar a la mesa para asomarte por la ventana, pasa al **155**.

Si prefieres seguir adelante por el corredor, pasa al **182**.

94

Caes de bruces en el agua pútrida. El oleoso fango se te mete por las orejas, la nariz y la boca y está a punto de asfixiarte. Sales a la superficie y haciendo un gran esfuerzo subes a una estrecha pasarela donde descubres que no puedes mover el brazo. El hombro herido por la reja de la trampilla en su caída te sigue causando dolorosas punzadas, pero ahora además el brazo entero pende entumecido e inútil. El horror se apodera de ti al comprobar lo que ocurre.

Pasa al **81**.

95

Sales a la superficie junto a un esquife cubierto. Deseando evitar a los carroñeros de las aguas del puerto de Barrakeesh, te subes a la barca y te escondes bajo el dosel de juncos entrelazados. Te hallas sin aliento por el esfuerzo, pero no te atreves a hacer ningún ruido. Los hombres de Maouk están por todas partes, corriendo de un lado a otro por los muelles, escudriñando el agua en busca de cualquier señal que les descubra tu presencia. Si quieres escapar, debes pensar algo con qué distraer su atención.

Si tienes la disciplina del Kai de *Poder mental sobre la materia*, pasa al **184**.

Si no posees esa habilidad, pasa al **56**.

96

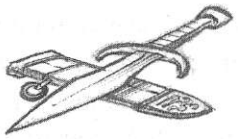
El agua está cuajada de una repugnante variedad de inmundicias y heces verdinegras. Te llega hasta la cintura y, cuando avanzas a través del pegajoso fango, la capa superficial estalla desprendiendo un gas nauseabundo. Tienes que taparte la nariz y la boca con tu capa del Kai, pues el hedor es horrible. Un súbito chapoteo te advierte que los hombres de Maouk te siguen no muy lejos.

Tropiezas con algo enterrado en los sedimentos del fondo del canal y durante unos segundos te invade el pánico. Das patadas para soltarte los pies, pero éstos se hallan fuertemente sujetos. A ciegas hundes tu arma en el agua inmunda hasta que logras liberar tus pies. Al sacar el arma, esperabas encontrar ensartada en ella alguna espantosa criatura de las alcantarillas, pero descubres unas costillas humanas. Te estremeces de horror y arrojas los huesos al hediondo fango.

El canal pronto se divide en dos túneles: uno se desvía hacia el oeste y el otro continúa hacia el sur. El chapoteo a tus espaldas se hace cada vez más intenso: los hombres de Maouk te están dando alcance.

Si deseas dirigirte hacia el oeste, pasa al **135**.

Si quieres seguir hacia el sur, pasa al **164**.



97

La tapa del cofre es lisa, excepto un pequeño cuadrado de metal rojo clavado sobre ella. El cofre no tiene cerradura, pero instintivamente evitas abrirlo con las manos por si encierra alguna trampa. Cerca descubres un cubo de madera y un cucharón. Usando el cucharón levantas la tapa y la empujas hacia atrás. El cofre no oculta ninguna trampa, pero tu precaución ha estado bien empleada. Enroscado entre unas Mazas con joyas incrustadas yace un yas, una serpiente de Vassagonia que no es venenosa, pero que alcanza grandes tamaños. De la cabeza amarilla asoma una roja lengua bífida: la serpiente se dispone a defender su precioso lecho.

Si quieres atacar al yas, pasa al **194**.

Si prefieres cerrar de golpe el cofre y salir de la armería por la puerta norte, pasa al **14**.

98

Un ruido apagado de pies que se arrastran sigilosamente te avisa que no estás solo. Giras en redondo y te agachas disponiéndote a entablar combate. Es esta reacción automática ante el peligro la que te salva de un dardo envenenado que ha sido lanzado con una cerbatana. Cuando el diminuto proyectil se clava en la capucha de tu capa ves al guardia que ha disparado, que mete la mano en una bolsa cargada del cinturón para extraer otro dardo. Detrás de él hay otros dos guerreros armados con incisivos tridentes. Los tres te bloquean el paso desde el vestíbulo.

Si deseas atacarlos antes de que el primero vuelva a cargar su cerbatana, pasa al **168**.

Si no quieres atacarlos y decides tratar de esquivar el segundo dardo, pasa al **118**.

99

Al salir de nuevo al exterior, una voz se eleva por encima del barullo de la multitud.

—¡Allí está!

Es Maouk, que te señala con el dedo. Una docena de sharnazim sacan sus cimitarras.

—Ríndete, Lobo Solitario —gruñe Maouk—. No puedes escapar.

Si quieres combatir, pasa al **36**.

Si decides rendirte, pasa al **176**.

100

La puerta de mármol da paso a una sala en penumbra cuyo aire está impregnado del olor rancio a viejos pergaminos. En estantes de mármol bellamente decorados con barrocos arabescos labrados en finas capas de oro se ordenan hileras de libros encuadernados en piel. A juzgar por las fechas y las inscripciones deduces que esos libros forman un catálogo de los tesoros del Gran Palacio, muchos de los cuales se remontan a cientos de años de antigüedad.

Todos los estantes de la pequeña biblioteca están repletos de libros, a excepción de uno en el cual, sobre un paño de seda purpúrea, reposan una Llave de cobre y un Prisma. Si deseas apoderarte de uno de estos hallazgos o de los dos, anota en tu *Hoja de Personaje* el Prisma como objeto de la mochila y la Llave de cobre como objeto especial (que llevarás en el bolsillo).

No hay otra salida de la biblioteca sino la puerta de mármol por la que has entrado. Después de asegurarte de que

no has dejado sin examinar nada que pueda serte útil, cierras la puerta por fuera y te alejas por el pasillo. Al llegar al distribuidor ves a una patrulla de guardias del Palacio que sube la escalera. Sin dudar un momento echas a correr hacia la puerta oriental para evitar ser descubierto.

Pasa al **57**.

101

El hombre grita y se cae de espaldas, retorciéndose en el suelo durante breves momentos antes de exhalar el último suspiro. Entretanto su compañero ha logrado incorporarse y olvida su arma en su apresuramiento por escapar por el pasillo. Sales en su persecución, parándote sólo para recoger el tridente que el guardia ha abandonado. Eres consciente de que debes detenerlo antes de que avise a otros guardias. Echas hacia atrás el tridente y se lo arrojas, acertándole en la espalda y tirándolo de bruces con el impacto. Antes de chocar contra el suelo ha muerto.

Un registro de los cadáveres te permite descubrir los siguientes objetos:

4 Coronas de oro
1 Daga
1 Espada
1 Poción de aléter (aumenta 2 puntos la DESTREZA EN EL COMBATE durante una sola pelea)

También puedes quedarte con la Cerbatana y el Dardo somnífero restante. Si decides apoderarte de estos objetos, anótalos en tu *Hoja de Personaje* como objetos de la mochila.

En la ropa del guardia que tenía la Cerbatana hallas un pequeño pergamino en el que están inscritos la fecha del día y el número sesenta y siete. Una sonrisa se dibuja en tus la-

bios al comprender que ése es el número que abre la Puerta de Bronce. Contienes la respiración y haces girar el disco.

Pasa al **67**.

102

Un registro concienzudo de los cadáveres te permite descubrir los siguientes objetos:

1 Espada
1 Daga
1 Martillo de guerra
6 Coronas de oro
Llaves de carcelero (Objeto especial)

Puedes quedarte con cualquiera de esos objetos. Recuerda anotarlos en tu *Hoja de Personaje*. Las llaves de carcelero las llevarás colgadas del cinturón. Después de cerrar la puerta de la celda sales rápidamente al corredor.

Pasa al **150**.

103

Sientes que tus músculos comienzan a relajarse. El aceite te alivia el dolor de los cortes y contusiones que cubren tu cuerpo y te restablece 2 puntos de RESISTENCIA. Haz los ajustes necesarios en tu *Hoja de Personaje*.

Pasa al **71**.

104

—¡Atrapadlo! —grita Maouk—. Pero lo quiero vivo.

Saltas hacia la distante galera. La tripulación todavía no se ha dado cuenta de tu desesperada situación. No han presenciado el asesinato del emisario e ignoran aún el peligro que te amenaza. Antes de que puedas gritar pidiendo auxilio, un jinete te corta el paso impidiéndote el acceso a la nave.

Si deseas atacar al jinete, pasa al **20**.

Si quieres eludir el combate arrojándote al mar, pasa al **142**.

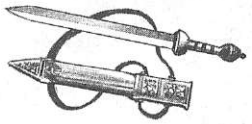
Si decides rendirte, pasa al **176**.

105

Un busto de mármol que se alza en uno de los muchos nichos que se abren en la pared meridional te llama la atención. Un examen más detenido del mismo te revela una bisagra en la base del cuello. Empujas hacia atrás la cabeza y debajo de ella aparece una diminuta palanca.

Si quieres tirar de la palanca, pasa al **171**.

Si prefieres dejar la cabeza como estaba y seguir andando por el corredor, pasa al **158**.



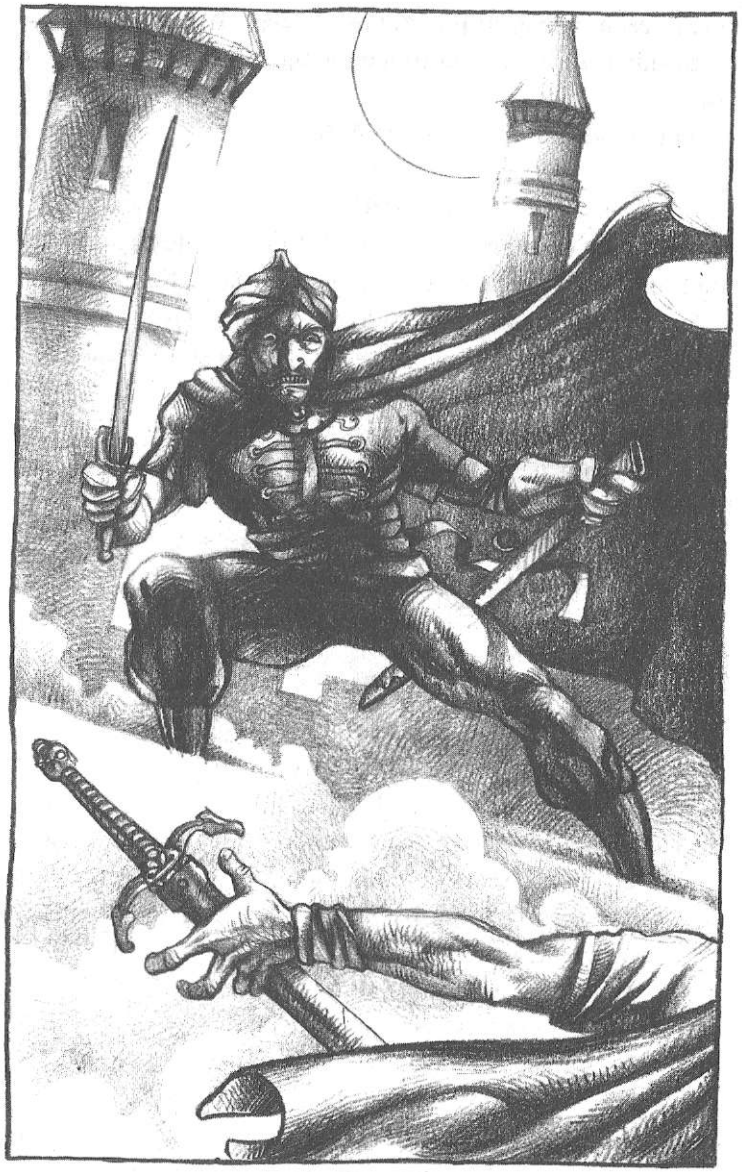
106

Tu tremendo encontronazo con el jinete lo derriba de la silla, pero tú aterrizas de mala manera y tienes que soltarlo. El correo es el primero en ponerse en pie; desenvaina su espada y te ataca antes de que puedas incorporarte.

Correo: DESTREZA, 16
RESISTENCIA, 23

Resta 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante los 3 primeros asaltos, pues aún yaces en el suelo. No puedes eludir el combate y debes luchar a muerte con el correo.

Si vences en el combate, pasa al **189**.



106. *El correo desenvaina su espada y te ataca antes de que puedas incorporarte.*

107

Concentras toda tu habilidad curativa en sanar el pulmón dañado. Poco a poco te disminuye el dolor del pecho y una cálida sensación de bienestar irradia desde el centro de tu cuerpo a los brazos y las piernas. Tu disciplina del Kai te ha curado la herida, pero aún sigues muy debilitado por la pérdida de sangre.

Si deseas registrar los cadáveres de los guardias, pasa al **102**.

Si prefieres no tener en cuenta los cadáveres y escapar a toda prisa por el corredor, pasa al **150**.

108

A lo largo de varios metros del nuevo túnel hay más bocas del alcantarillado en el techo, cada una tapada con una reja de hierro. Chorros de agua verde se vierten en la corriente principal, desprendiendo un vapor asfixiante y acre que te ataca la garganta y los pulmones. Dejas atrás las bocas, pierdes 2 puntos de RESISTENCIA debido a los efectos del corrosivo gas. Haz los ajustes necesarios en tu *Hoja de Personaje*.

Pasa al **112**.

109

Saltas por la ventana a la calle y atraviesas corriendo el mercado hacia el edificio de enfrente. Éste se encuentra lleno de gente que reza de rodillas. Reparas en una calle que bordea el edificio por el lado derecho y que termina en una arcada demasiado estrecha para permitir el paso de más de un caballo. A tu izquierda, otra calle baja hasta el puerto.

Si quieres entrar en el edificio, pasa al **32**.

Si deseas torcer a la derecha y dirigirte hacia la arcada, pasa al **169**.

Si decides encaminarte de vuelta hacia el puerto, pasa al **129**.

110

Un gigantesco reptil cuelga del techo, aferrándose a la piedra con sus largas garras curvas. Sus enormes ojos ovalados parpadean en señal de que está hambriento cuando percibe el olor de carne humana viva: ¡tu carne! Se dispone a atacarte y no puedes eludir el combate:

Kwaraz: DESTREZA, 19
RESISTENCIA, 30

El reptil gigante es muy sensible al poder mental, así que si posees la disciplina de *Ataque psíquico* suma 4 puntos en lugar de los 2 normales a tu DESTREZA EN EL COMBATE básica durante toda la pelea.

Si vences en esta lucha, pasa al **40**.

111

Te sientes debilitado por el calor y la fatiga del combate, pero tu moral es muy alta después de haber vencido a tan formidable enemigo. Registras el cuerpo del armero y descubres 3 Coronas de oro y una Llave de cobre. Si deseas conservar la Llave, guárdatela en el bolsillo y anótala en tu *Hoja de Personaje* como un objeto especial.

Si quieres abandonar la cámara de la fragua por la puerta norte, pasa al **167**.

Si deseas salir de ella por la puerta oeste, pasa al **44**.

Si posees la disciplina de *Rastreo*, pasa al **74**.

112

Pronto llegas a una sección del túnel donde el techo es mucho más alto. Una pasarela bordea la pared izquierda, provista de escalones a intervalos regulares. Te encaramas a la pasarela y empiezas a quitarte la porquería que te cubre las piernas.

Si quieres continuar andando por la pasarela, pasa al **64**.

Si deseas subir por una estrecha escalerilla que arranca de la pared izquierda, pasa al **116**.

Si posees la disciplina de *Empatía animal*, pasa al **133**.

113

La calleja termina en una plaza rodeada de árboles. Debes buscar un lugar donde esconderte: tu blanca piel, tu capa del Kai y tu jubón llaman la atención entre la muchedumbre de la ciudad.

A tu izquierda hay una pequeña morada con un extraño rótulo de madera en forma de pez colgando sobre su puerta. A tu derecha hay una taberna. El letrero encima de su puerta te parece una curiosa coincidencia, pues dice así:

EL SEÑOR PERSEGUIDO

Si decides entrar en la morada, pasa al **157**.

Si prefieres entrar en la taberna, pasa al **188**.

Si posees la disciplina de *Curación*, pasa al **53**.

114

Llegas a un punto donde la chimenea deja de ascender en vertical y forma un codo siguiendo por un túnel horizontal en dirección hacia el sur. Aunque el calor es agobiante, el vapor se ha aclarado. Tus músculos y tejidos acusan un angustioso dolor y avanzas con gran dificultad por el estrecho conducto.

Toda esperanza de firmar un tratado de paz con el nue-

vo Zakhan se ha desvanecido y tu única preocupación es ahora escapar de esa infernal alcantarilla y regresar a Sommerlund lo antes posible.

Descubres en el techo, a menos de tres metros delante de ti, la trampilla cuadrada de un respiradero. Está muy corroída y tienes que tumbarte de espaldas y darle patadas con los dos pies para abrirla. El esfuerzo consume tus últimas energías, pero se ve coronado por el éxito.

Por pura casualidad vas a salir frente al edificio de Barrakeesh que necesitas visitar con mayor urgencia: los baños públicos.

Pasa al **90**.

115

Acercando el oído al agujero de la cerradura, percibes débiles pero horribles sonidos. Gritos de agonía mezclados con risas histéricas y sollozos que parten el corazón. El trallazo de un látigo y el crujido de un potro confirman tus sospechas de que al otro lado de esa puerta hay una cámara de tortura. Los terribles ruidos te hacen estremecer de horror y sin perder un segundo te alejas a todo correr de la cámara por el corredor norte.

Pasa al **132**.

116

Subes los peldaños de piedra y entras en una pequeña cámara que hay encima del túnel. Esa cámara, al menos, está seca, aunque el fétido gas de la alcantarilla penetra por todas partes. Sigues un estrecho pasadizo, primero hacia el oeste y luego hacia el sur, hasta que dobla bruscamente a la

izquierda. En la penumbra ves que el pasadizo no tiene salida, lo que te produce un gran desaliento.

Si deseas buscar una salida oculta, pasa al **33**.

Si decides dar media vuelta y retroceder a la pasarela, pasa al **64**.

117

El sinuoso callejón termina en una pequeña plaza ajardinada, flanqueada en tres de sus lados por altas casas con balcones en el primer piso. Rejas de hierro forjado refuerzan todas las puertas y ventanas.

Subes casi hasta lo más alto de un enrejado de madera que cuelga debajo de un balcón cuando los hombres de Maouk irrumpen en la plaza. Muchos de ellos están armados con pesadas ballestas de bronce.

—Ríndete, Lobo Solitario —grita Maouk—, o mis hombres te ensartarán contra la pared.

La situación es desesperada. A tan poca distancia los sharnazim no pueden errar el tiro. Maldiciendo tu mala suerte saltas al suelo y aterrizas a los pies de Maouk.

—Eres valiente, señor del Kai —gruñe—. Pero necesitarás más que valor para salvarte ahora.

Pasa al **176**.

118

El guardia se lleva la cerbatana a los labios. Se le hinchan las mejillas y un agudo silbido te advierte que otro dardo envenenado vuela hacia tu cabeza.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina de *Caza*, suma 2 al número que hayas obtenido. Si has alcanzado el rango del Kai de *Guerrero* u otro superior, suma 1 a ese número.

Si el total está entre 0 y 3, pasa al **89**.

Si está entre 4 y 12, pasa al **21**.

119

Tu ataque sorprende por completo a los dos guardias. No restes de tu RESISTENCIA los puntos que puedas perder en los primeros 3 asaltos del combate, gracias a la sorpresa y ferocidad de tu ataque. Debes luchar con los dos guardias como si fueran un solo enemigo.

Guardias de la puerta del Palacio: DESTREZA, 16
RESISTENCIA, 30

Si vences en el combate, ocultas rápidamente los cadáveres y después te introduces en los jardines del Palacio.

Pasa al **137**.

120

La daga silba por el aire y va a clavarse en tu pecho. El súbito dolor te hace lanzar un grito entrecortado mientras, impulsado por el pánico, agarras con manos temblorosas el mango de la daga para extraer la hoja mortífera. Cuando retrocedes tambaleándote, el guardia se lanza hacia ti. Una sonrisa de triunfo aparece en su feo rostro. Te arrancas la daga del pecho y la vuelves contra el guardia que se abalanza sobre ti. Tu enemigo advierte el peligro, pero demasiado tarde: la hoja le ha atravesado el corazón.

Pasa al **22**.

121

De la oscuridad surgen de repente tres guerreros sharnazim. Los cortantes filos de sus cimitarras relucen en las sombras: son hojas sedientas de tu sangre.

Si quieres atacar a los guerreros, pasa al **60**.

Si deseas eludirlos, debes retroceder y atravesar a nado la cloaca. Pasa al **84**.

122

La pesada puerta de madera está reforzada con bandas de hierro sujetas por enormes clavos de bronce. Haces girar el picaporte, pero sólo para descubrir que la puerta está cerrada con llave.

Si tienes las Llaves de carcelero, pasa al **136**.

Si no tienes ese objeto especial, pasa al **26**.

123

El ruido se hace más intenso. De repente el picaporte de la puerta rechina y una voz brusca ruge sobresaliendo por encima del estruendo:

—¡Derribadla!

Astillas de madera y trozos de hierro retorcidos se esparcen por el sótano al hender la puerta la cortante hoja de un hacha de doble filo. Los goznes se desprenden de la pared y tus perseguidores irrumpen en el sótano tropezando con las astillas y hierros desparramados.

Saltas hacia adelante dando golpes a diestra y siniestra y derribando a dos hombres antes de que te hayan visto siquiera. El oficial, un guerrero de cuello de toro y nariz aplastada, aparta a codazos a los demás y te ataca. Tú le asestas en la muñeca un primer golpe certero, arrancándole la cimitarra de la mano. Él muge como un buey, pero a su vez arremete contra ti con una larga daga que agarra con la mano no herida.

Oficial de los sharnazim: DESTREZA, 18
RESISTENCIA, 28

Puedes eludir el combate en cualquier momento escapando por la trampilla. Pasa al **51**.

Si vences en el combate, pasa al **198**.

124

Saltas del antepecho de la ventana y tus pies chocan con los guardias, derribándolos gracias a la sorpresa de tu ataque. Luchas con rapidez y habilidad, matando a tres soldados antes de que puedan ponerse en pie. Pero el ruido del combate alerta a los guardias que comen y doce soldados más del Zakhan se incorporan a la pelea. La simple ventaja del número acaba por dominarte y sólo el respeto a tu valor y arrojo en la lucha impide que los soldados te maten al momento.

Te desarman y te llevan a rastras a una celda de la prisión, donde te encierran hasta que comparezcas ante el Zakhan.

Pasa al **18**.

125

El caballo y su jinete muerto caen del muelle al mar salpicando al chocar contra el agua. La tripulación ha retirado la plancha de acceso al barco y no tienes más remedio que saltar para salvar la distancia que te separa de la nave. Tu salto se queda corto y vas a parar sobre las hileras de remos que sobresalen de los costados de la galera.

Los remos de madera están húmedos y debes esforzarte para mantener el equilibrio. Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina del Kai de *Caza*, suma 2 al número que obtengas.

Si el número total está entre 0 y 3, pasa al **50**.

Si es 4 o mayor que 4, pasa al **191**.

126

Ocultándote en la sombra que proyecta la tumba avanzas hacia la puerta norte. Sólo dos soldados montan guardia donde normalmente lo harían veinte. De repente, la puerta se abre para dejar entrar a un correo. Éste entrega un pergamino a los guardias antes de cruzar al galope por la

puerta abierta. Los guardias leen el pergamino, al parecer sin darse cuenta de que la puerta sigue abierta.

Si decides tratar de sobornar a los guardias, pasa al **19**.

Si prefieres atacarlos, pasa al **119**.

Si posees las disciplinas de *Camuflaje* y *Caza*, pasa al **170**.

127

Retrocedes por el corredor hasta el cruce con objeto de tomar carrerilla y arremeter con más ímpetu contra la puerta. Sabes que si cargas contra ella en el sitio adecuado arrancarás la cerradura de la pared. Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte* y súmale 10.

Si el total es igual o menor que tu DESTREZA EN EL COMBATE, la pared se resquebraja y la cerradura salta por los aires. Pasa al **159**.

Si el total es mayor que tu DESTREZA EN EL COMBATE, la puerta permanece cerrada. Sufres una contusión en el hombro derecho y pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Debes retirarte decepcionado por el otro ala del pasillo hacia la escalera. Pasa al **93**.

128

Llegas a una sección abovedada de la alcantarilla donde el túnel se ensancha. Del centro de esa cámara desciende un canalón que termina a pocos centímetros de distancia de la viscosa superficie del líquido. Una masa de despojos y desperdicios de comida flota debajo del canalón y el olor apestoso a carne podrida es insoportable.

Estás a punto de entrar en esa cámara cuando detectas que el suelo del túnel se hunde. El sobresalto que experimentas te impide sumergirte en la profunda cloaca. El túnel continúa al otro lado de la cámara, pero en medio hay más de siete metros de putrefactas aguas residuales.

El eco de un distante chapoteo te recuerda que los sharnazim aún te persiguen. Si posees una Cuerda, puedes intentar enlazarla en una larga barra de metal que sobresale junto al canalón para saltar colgándote de ella hasta el otro lado del túnel.

Si decides atravesar a nado la cámara hasta el otro lado del túnel, pasa al **84**.

Si prefieres darte la vuelta y regresar al cruce, pasa al **121**.

Si tienes una Cuerda y resuelves utilizarla de la manera descrita, pasa al **29**.

129

Desde las sombras de un portal escudriñas el puerto. Los muelles están repletos de soldados de Maouk. Sería demasiado peligroso volver al puerto. Debes buscar otro lugar donde esconderte hasta que desaparezca el peligro.

Grupos de soldados registran las casas que bordean los muelles y ello te obliga a abandonar ese portal y retroceder corriendo por la calle. Cuando llegas de nuevo al mercado, te topas de frente con una docena de sharnazim conducidos por Maouk en persona.

Si quieres resistir y luchar, pasa al **36**.

Si prefieres rendirte, pasa al **176**.

130

Arrancas la Mascarilla de hierbas de la cara del guerrero muerto (anótala como un objeto especial en tu *Hoja de Personaje*) y te cubres la boca con esa mascarilla rellena de hierbas. Las hierbas neutralizan los efectos del aire viciado haciéndote más fácil respirar. Restablece 1 punto de tu RESISTENCIA.

El cuerpo muerto se hunde desapareciendo en las aguas residuales. Oyes voces de otros sharnazim que avanzan hacia ti por el túnel. No puedes distanciarte de ellos: tienes que esconderte.

Si posees la disciplina de *Camuflaje*, pasa al **151**.

Si no posees esa disciplina, pasa al **15**.

131

Examinas los numerosos objetos que se amontonan sobre el estrado, separando los siguientes, que pueden serte útiles:

Peine de plata
Reloj de arena
Daga
Poción curativa de laumspur (restablece 4 puntos de RESISTENCIA si se bebe después de un combate)
Prisma
Alimentos suficientes para 3 comidas (cada comida cuenta como un objeto de la mochila)

Recuerda hacer los cambios necesarios en tu *Hoja de Personaje* antes de abandonar la cámara.

Pasa al **58**.

132

Avanzas deprisa y sigilosamente por el corredor norte y pronto llegas a otro pasillo abovedado que se dirige hacia el oeste. A lo lejos se divisa un intenso resplandor y se oye el silbido que hace el acero al rojo vivo cuando es introducido en agua y los golpes de martillo sobre el yunque: sonidos inconfundibles de una herrería.

Si quieres ir hacia el oeste, de donde procede el ruido, pasa al **195**.

Si prefieres seguir avanzando en dirección norte, pasa al **30**.

133

Reconoces las huellas de un kwaraz en el fango viscoso del suelo de la pasarela. Los kwaraz son reptiles gigantescos y carnívoros. El distinto tamaño de las huellas y la cantidad de ellas te indican que en el túnel debe de habitar toda una colonia de esas repugnantes criaturas. Comprendes que es demasiado peligroso continuar en esa dirección y subes por una escalerilla que conduce a una cámara encima del túnel. La cámara, al menos, está seca, aunque el fétido gas de la alcantarilla penetra en todas partes. Sigues por un estrecho pasadizo, primero hacia el oeste y luego hacia el sur. En la penumbra ves que el pasadizo no tiene salida, lo que te produce un gran desánimo.

Si deseas buscar una salida oculta, pasa al **33**.

Si decides dar media vuelta y regresar a la pasarela, pasa al **64**.

134

Utilizas tu disciplina del Kai para obligar a la criatura a alejarse de ti. El chupasangre cambia de dirección y se lanza hacia un calamar que se ha refugiado en un gran caldero. Tú sigues nadando, pero sin dejar de vigilar al chupasangre, que se traga y devora al indefenso calamar.

Pasa al **95**.

135

El aire del nuevo túnel es caluroso y húmedo y, a medida que caminas, el pútrido gas te provoca crecientes náuseas. Te ves obligado a pararte. El vapor te abrasa la garganta y te produce dolorosos calambres en el estómago. De repente un ruido te hace olvidar tus molestias. Das media vuelta y contemplas a uno de los hombres de Maouk, que te ha alcanzado. Surge de la oscuridad, con el rostro cubierto por una Mascarilla rellena de hierbas.

Guerrero sharnazim: DESTREZA, 17
RESISTENCIA, 22

Resta 2 puntos de tu destreza en el combate por el efecto de los gases nocivos.

Si pierdes el combate, pasa al **161**.

Si lo ganas, pasa al **130**.

136

Después de introducir y dar vueltas a la llave en la cerradura, haces girar el picaporte y abres la puerta unos centímetros. Ves una escalera que desciende a una pequeña cámara donde un soldado de negro uniforme vigila dos puertas de hierro. A través de las rejas ves hileras de armas y armaduras amontonadas en largos anaqueles. Un letrero sujeto a la reja dice así:

ARMERÍA DEL GRAN PALACIO

Si posees la disciplina de *Camuflaje*, pasa al **186**.

Si quieres atacar al guardia, pasa al **178**.

Si prefieres cerrar la puerta y seguir por la otra ala del pasillo, pasa al **93**.

137

De repente te das cuenta de lo hambriento que estás. Debes comer ahora o perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Caminas sin ser visto entre las plantas exóticas que crecen en abundancia por todas partes. Un sendero cubierto de grava divide un césped de extraña y exuberante hierba purpúrea y conduce a una magnífica fuente. Un chorro de agua clara refleja los rayos del sol formando un arco iris que deslumbra la vista. Contemplas las cupuladas torres del Palacio que se alzan hacia el cielo y te fijas atentamente en la situación de las puertas y ventanas.

Desde los jardines hay dos entradas al Gran Palacio. Puedes ingresar por las cocinas o a través del Vizu-diar, la sala de trofeos del Zakhan. Sin embargo, sólo una de esas entradas conduce a la farmacia imperial y a la preciada hierba oede allí guardada.

Si deseas entrar en el Palacio por las cocinas, pasa al **66**.

Si quieres penetrar a través del Vizu-diar, pasa al **149**.

Si posees la disciplina de *Rastreo* o *Sexto sentido*, pasa al **37**.

138

Los guardias abren la puerta y tú entras en acción dando un salto. Con el puño golpeas al primer guardia en la barbuda barbilla, levantándolo del suelo con la fuerza del golpe. Se le cae la espada de la mano, que resuena al chocar contra el suelo cerca de tus pies.

Si quieres recoger la espada, pasa al **4**.

Si prefieres dejar la espada y atacar sólo con las manos al segundo guardia, pasa al **91**.

139

Estás tan irritado por la masa de insectos que te cubre la piel que no ves el poste de metal herrumbroso que sobresale del agua fecal delante de ti. Chocas con él y pierdes el equilibrio. Instintivamente te agarras al poste pero, como todo en esa alcantarilla, está cubierto de suciedad y es tan resbaladizo como el hielo de Kalte.

Pasa al **94**.

140

Las puertas de hierro de la armería no están cerradas con llave. Empujas la hoja izquierda y el agudo chirrido de un gozne seco hace que un estremecimiento te recorra la espina dorsal.

Dentro, al final de una larga nave, hay un banco de trabajo sobre el que están esparcidas puntas de lanza, empuñaduras de espadas y toda clase de piezas de armas. En medio de ese desorden divisas un gran libro encuadernado en piel negra.

Si deseas abrir el libro, pasa al **83**.

Si prefieres ignorar el libro y buscar el equipo que te ha sido confiscado, pasa al **181**.

141

Te echas a un lado, esquivando por poco el dardo, que pasa silbando junto a tu pecho.

—¡Atrapadlo! —grita Maouk, dando patadas a sus soldados para que avancen por encima de los restos de la puerta—. No lo dejéis escapar otra vez.

Estás tendido en el suelo a pocos centímetros de distancia de la trampilla.

Si quieres rodar hasta la trampilla y escapar por ella, pasa al **51**.

Si decides rendirte a Maouk y sus guerreros, pasa al **10**.

142

Te lanzas al agua y nadas sumergido hasta que la presión de los pulmones te obliga a salir a la superficie. Los sharnazim corren en todas direcciones, tratando de rodear el muelle e impedir que escapes. Tomando aliento te vuelves a hundir y nadas hacia un grupo de pequeñas barcas que hay a menos de cincuenta metros.

A través de las límpidas aguas azules se ven con claridad los desechos que ensucian el fondo del puerto, restos de los barcos mercantes que han anclado en ese muelle.

Adherida a una vieja ancla, divisas una extraña burbuja gelatinosa. De todo su contorno sobresalen cortos tubos y una larga pala ganchuda le cuelga del cuerpo gomoso. Sin

previo aviso, la burbuja se lanza contra ti, impulsada por el agua que expelen sus tubos respiratorios. ¡Es el chupasangre y está hambriento!

Si posees la disciplina de *Empatía animal*, pasa al **134**.

Si deseas luchar con la criatura, pasa al **12**.

Si prefieres eludirla, pasa al **95**.

143

Enciendes una antorcha recubierta de brea y la arrojas por el agujero de la alcantarilla. Se produce una tremenda explosión y de repente en toda la calle estallan llamaradas que se elevan hacia el cielo. La calle se convierte en un infierno y la gente corre asustada y chillando para escapar del diluvio de residuos ardiendo que cae sobre sus cabezas. La antorcha ha causado una reacción en cadena en el Bagadarooz; el gas inflamable de la alcantarilla se ha incendiado y por doquier reinan el pánico y la confusión.

Corres en medio de la multitud por calles llenas de inmundicias hasta que llegas a una plaza con un concurrido mercado al que no ha llegado la explosión de la alcantarilla. Te llama la atención un letrero colgado sobre la puerta lateral de un gran edificio:

BAÑOS PÚBLICOS DE BARRAKEESH

Empujas la puerta y entras en el edificio.

Pasa al **90**.

144

Un terrible sentimiento de pánico invade tu mente. Tu habilidad del Kai te avisa que un destino espantoso e ineludible te espera si permaneces en esa celda. Sigues tu instinto y te lanzas al ataque.

Pasa al **174**.

143. *La calle se convierte en un infierno y la gente corre asustada.*

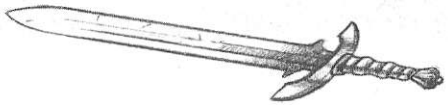
145

Caminas por el agua cuajada de heces y procuras no respirar por la nariz. El pegajoso fango está lleno de inmundicias de color verdinegro y a cada paso la superficie se resquebraja despidiendo un gas nauseabundo. Te tapas la boca con tu capa del Kai, pero el horrible hedor te ahoga y te provoca arcadas. Un ruidoso chapoteo detrás de ti te advierte que los hombres de Maouk no se encuentran lejos y aprietas el paso. A intervalos regulares, tolvas circulares desaparecen en el techo. Muchas de ellas están teñidas de brillantes colores: amarillo, blanco o marrón rojizo. Esta sección del Baga-darooz discurre por debajo del barrio de tejedores de Barrakeesh, donde los bataneros tienen sus tiendas. Por las tolvas son arrojados directamente al alcantarillado los tintes usados, haciendo que el agua aceitosa adquiera un color aún más chillón.

Divisas delante de ti una ondulación del agua. El oleaje se acerca: parece la estela de una criatura sumergida. Al ver que la ola te llega a la cintura, te apartas instintivamente, aplastándote contra la pared manchada por los tintes, y observas atemorizado y fascinado a la vez cómo la ola desaparece en el interior del túnel. De repente un grito espantoso retumba en la oscuridad: Maouk ha perdido a uno de sus hombres. Los terribles alaridos del guerrero sharnazim te hacen estremecer, pero tu instinto te impulsa a seguir adelante mientras tengas ventaja. El canal llega entonces a una bifurcación de donde arranca otro túnel en dirección oeste.

Si deseas entrar por el nuevo túnel, pasa al **108**.

Si prefieres continuar hacia el norte, pasa al **70**.



146

Durante unos minutos observas al hombre que trabaja en el yunque por si decide también él abandonar la cámara. Sin embargo, continúa trabajando sin que al parecer le afecte el calor abrasador.

Para alcanzar la puerta oeste sin ser visto debes atravesar cautelosamente la cámara dando un rodeo y ocultándote de una columna en otra. Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina de *Camuflaje* o *Caza*, resta 2 del número que hayas obtenido.

Si el total es menor de 2, pasa al **44**.

Si el total es 3 o mayor que 3, pasa al **190**.

147

Tu sentido del Kai te previene contra el hombre que te ha ayudado. Intenta traicionarte por una bolsa de monedas de plata.

Si quieres permanecer en esa casa, pasa al **61**.

Si deseas escapar por la ventana, pasa al **109**.

148

En cuanto entras por la abertura, el panel se corre cerrándola y te adentras en la más completa oscuridad. Avanzas nervioso, con una mano delante de la cara para apartar las telarañas que cuelgan en festones del bajo techo. Estás a escasa distancia de lo que parece el final de ese pasadizo cuando pisas en una plancha que activa otro panel descorriéndolo y dejando al descubierto una pequeña cámara.

Pasa al **14**.

149

Llegas sin ser visto a la puerta del Vizu-diar, pero descubres que ésta se halla cerrada con cerrojo por dentro. Estás a punto de maldecir tu mala suerte cuando reparas en una ventanilla situada en un panel primorosamente tallado encima de la puerta. Su contraventana de hierro permanece abierta.

A pesar de tu brazo herido logras trepar por la puerta claveteada y a través de la ventanilla te dejas caer en la silenciosa sala de trofeos. Una horripilante colección de cabezas disecadas recubre las paredes de esa cámara privada. La mayor parte de ellas pertenecen a reptiles, recuerdos de las expediciones imperiales de caza en el Gran Desierto. Pero lo que es más espantoso, entre esos trofeos de animales hay también cabezas humanas. Son el salvaje botín de guerra, las cabezas de los jefes enemigos muertos en batalla en las innumerables contiendas sostenidas por Vassagonia.

Abandonas a toda prisa el Vizu-diar y sigues un largo corredor de mármol en cuyas paredes hay incrustadas vetas de oro y perlas. El corredor conduce a un gran salón donde guardias de Palacio y cortesanos con lujosas vestimentas pasean de un lado a otro. Una columnata de estatuas te proporciona la cobertura necesaria para alcanzar sin ser visto la escalera que hay en el otro extremo del salón. Sigilosamente subes los escalones y llegas a un distribuidor de donde arrancan dos pasillos, uno en dirección este y otro en dirección oeste. Al fondo de cada uno de ellos divisas sendas puertas con un símbolo grabado en la pared de encima. El símbolo sobre la puerta oriental representa un mortero y una mano de almirez; el símbolo sobre la puerta occidental, un libro abierto.

Si deseas examinar la puerta oriental, pasa al **57**.

Si deseas examinar la puerta occidental, pasa al **100**.

150

El corredor se dirige hacia el norte, pero pronto termina en un cruce, donde otro pasillo atraviesa de este a oeste. Con gran precaución te asomas al recodo, pero no ves a ningún guardia. Al final del pasillo por el lado este descubres una escalera que desciende hasta perderse de vista; por el lado oeste divisas una puerta cerrada.

Si deseas ir hacia el lado este, hacia la escalera, pasa al **93**.

Si prefieres ir hacia el lado oeste, hacia la puerta, pasa al **122**.

151

Con tu aguda vista descubres una estrecha fisura en la pared del túnel. La brecha está cerca del nivel de la espuma y apenas se ve en la oscuridad. Te introduces en ella, estirándote cuando la superficie del agua fecal se eleva hasta tu barbilla. Los sharnazim pasan a pocos centímetros de tu escondite y tienes que contener las ganas de vomitar cuando una ola de basura te golpea el rostro.

—Ha torcido por el túnel sur —resuena una voz furiosa—. Deprisa, no perdáis el tiempo aquí.

Te parece que transcurre una eternidad hasta que los sharnazim vuelven sobre sus pasos y desaparecen en el túnel. Con un suspiro de alivio sales de la fisura, pero tus pies tropiezan con algo que está enterrado en los sedimentos fangosos del suelo y pierdes el equilibrio.

Pasa al **94**.

152

Te aprietas contra el muro desgastado por la intemperie y tratas de no mirar hacia abajo, a los patios y jardines del Palacio, que se hallan a una distancia de más de un centenar de metros. Te muerdes un labio y aguardas a que los

guardias pasen de largo, pero no pasan. Está a punto de ponerse el sol y han venido a cerrar las rejas de hierro de las ventanas de Palacio. Oyes el rechinar de los secos goznes y el chirriar de los cerrojos, ruidos que te estremecen. ¡Te han bloqueado todas las entradas!

A tu izquierda el saledizo continúa alrededor de una torre: debajo de ella se encuentra el comedor. Si pudieras dar la vuelta a la torre, quizá encontrarías alguna ventana abierta al otro lado.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina de *Caza*, suma 2 al número que hayas obtenido. Si has conseguido el rango del Kai de *Sabio*, suma otros 2.

Si el total está comprendido entre 0 y 2, pasa al **5**.

Si está entre 3 y 8, pasa al **38**.

Si está entre 9 y 13, pasa al **87**.

153

Maouk ordena a sus hombres de negro uniforme que registren toda el área, amenazándolos con la muerte si dejan que escapes. Te muerdes el labio inferior y esperas una oportunidad para echar a correr.

Arrastrándote de una barca a otra, llegas a una escalera de peldaños de piedra. Al final de los escalones se extiende un pequeño muelle enlosado y, más allá, un laberinto de callejas sinuosas que desaparecen en las sombras del barrio de los Ladrones. Estás a menos de quince metros de tu seguridad cuando un grito resuena sobre las aguas:

—¡Allí está!

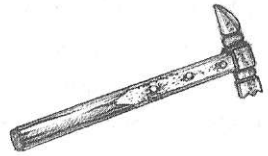
Corres por un callejón desierto y subes una escalera que va a parar a una plaza. El ruido de cascos martilleando las losas de piedra te fuerza a seguir adelante. La plaza tiene tres posibles salidas: a la izquierda, una gran puerta claveteada; a la derecha, un callejón, y de frente, un pasadizo pavimentado que conduce a un arco. Debes tomar rápidamente una decisión, pues los hombres de Maouk te pisan los talones.

Si quieres entrar por la puerta, pasa al **75**.

Si deseas internarte por el callejón, pasa al **117**.

Si decides continuar por el pasadizo y atravesar el arco, pasa al **169**.

Si posees la disciplina de *Rastreo*, pasa al **42**.



154

Separas los colgantes de cuentas de la cortina que cubre la entrada y penetras en el fresco interior. La habitación está en penumbra, pues las ventanas se encuentran medio tapadas por ramos de hierbas y plantas. Estás examinando una hilera de extraños frascos de colores cuando aparece una mujer. Tiene unos agudos ojos verdes y lleva el rojizo pelo recogido en un moño que se sujeta con aros de jadin. Te habla en voz baja.

—Bienvenido, nórdico. Tengo la impresión de que eres un guerrero... o ¿me equivoco?

Como vacilas en responder, ella se encoge de hombros y busca en un montón de pergaminos que hay sobre un cofrecito. Antes de tenderte una hoja amarillenta sopla para quitarle el polvo. Es una lista de productos con sus precios escrita en sommerlundés.

Poción de aléter (aumenta en 2 puntos la DESTREZA EN EL COMBATE en una sola pelea): 4 Coronas de oro.

Poción de arbusto de gallow (cada dosis hace dormir de 1 a 2 horas): 3 Coronas de oro.

Poción de laumspur (cada dosis restablece 4 puntos de RESISTENCIA): 5 Coronas de oro.

Frasco de aceite de larnuma (cada dosis restablece 2 puntos de RESISTENCIA): 3 Coronas de oro.

Tintura de hierbas de las tumbas (cada dosis causa malestar y pérdida de 2 puntos de RESISTENCIA): 1 Corona de oro.

Tintura de calacena (cada dosis causa horribles alucinaciones durante 1 o 2 horas): 2 Coronas de oro.

Puedes comprar cualquiera de estos productos. Las pociones, los frascos y las tinturas son objetos de la mochila. Después sales de la tienda y sigues andando por la calle.

Pasa al **179**.

155

Por la vista que aparece ante tus ojos calculas que la ventana está situada en lo alto del muro meridional del Gran Palacio. Allá abajo se divisan los edificios de la ciudad, que parecen de miniatura dentro de la gran muralla blanca que los rodea. Al sudeste está el lago Inrahim, cuyas aguas saladas se han secado dejando una inmensa llanura resquebrajada. Al norte, una calzada atraviesa el arrecife hacia la ciudad de Chula, que se alcanza a ver en el horizonte. Al sudoeste se alzan las montañas de Dahir, áridas y abrasadas por el sol, y el océano de arenas movedizas conocido con el nombre de Gran Desierto.

Los barrotes de la ventana están corroídos: sería fácil arrancarlos. Pero descender desde allí arriba hasta la ciudad, que se encuentra varios cientos de metros más abajo, es imposible, por lo que desechas cualquier posibilidad de escapar por esa ventana. Bajas de la mesa y echas a correr por el pasillo.

Pasa al **182**.

156

Después de concentrarte durante unos minutos en la cerradura, descubres que está conectada a una alarma. Si haces girar el mecanismo con un número equivocado, sonará la alarma alertando a la guardia de Palacio.

Si posees las disciplinas de *Dominio mental sobre la materia* y *Sexto sentido*, pasa al **8**.

Si no tienes esas dos cualidades, pasa al **98**.

157

En la morada huele intensamente a incienso quemado. Entras en un estrecho vestíbulo bordeado de sillas y avanzas despacio por el pasillo central hacia una fuente flanqueada por dos enormes columnas de color naranja rojizo. De detrás de la columna de la izquierda surge un hombre vestido de negro de la cabeza a los pies, que se dirige hacia ti.

De repente oyes a los hombres de Maouk, que han llegado a la plaza, y echas una mirada angustiada a la puerta abierta. El hombre ve que estás nervioso y en silencio te señala la puerta de un sótano.

Si deseas esconderte en el sótano, pasa al **16**.

Si prefieres salir del vestíbulo y volver a la plaza, pasa al **99**.

158

Entras en una galería que está recubierta de un bello mosaico. Miles de fragmentos diminutos de perlas y oro resplandecen a la luz del sol de la tarde, reflejando un arco iris en las altas paredes de mármol. Un grupo de cortesanos de Palacio deambula por la galería y te ves obligado a esconderte detrás de una enorme columna. Esperas hasta que sus pasos se pierden a lo lejos para salir de tu escondite.

Toda esperanza de firmar un tratado de paz se ha desvanecido y tu única preocupación ahora es escapar del Gran

Palacio y volver como sea a Sommerlund lo antes posible. Sales a todo correr de la galería y sigues el pasillo en dirección oeste, hasta que encuentras una bifurcación donde tuerce bruscamente hacia el norte.

Pasa al **58**.

159

Logras derribar la puerta, pero llevado por el impulso adquirido no te puedes detener y caes de cabeza por una escalera al otro lado de la puerta.

Aterrizas hecho un ovillo en el duro suelo de mármol de una antecámara (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA), a pocos centímetros de un soldado armado que vigila las puertas de la armería de Palacio. Aunque tu espectacular entrada lo ha sobresaltado, se repone en seguida y te ataca.

Guardia de la armería: DESTREZA, 16
RESISTENCIA, 22

Resta 2 puntos de tu destreza en el combate durante los 3 primeros asaltos, pues yaces en el suelo. No puedes eludir el combate y debes luchar a muerte con el guardia.

Si vences, pasa al **52**.

160

Tu deseo de abandonar esa ciudad traicionera sólo es superado por el temor a perder el brazo. Debes conseguir la hierba oede, aunque eso significa que tendrás que entrar en el lugar que más deseas evitar: el Gran Palacio.

La calle sigue un trazado tortuoso a través del Mikarum hasta desembocar en el «Horm-tas-La-llaim»: la Tumba de las Princesas. Más allá de la tumba se alza el Gran Palacio como un impresionante panteón blanco.

Recuerdas de pronto una leyenda que te contó hace tiempo uno de tus maestros del Kai: «La némesis del Zakhan Negro». El Zakhan Negro fue un tirano brutal, el más cruel de los miembros de un linaje que reinó en el imperio del desierto hace muchísimos años. Los bárbaros excesos de su reinado no han sido aún olvidados en los Lastlands. El Gran Palacio fue construido por su ejército de esclavos, prisioneros de países que el Zakhan había conquistado en la guerra. El Palacio se convirtió en su obsesión: él en persona supervisaba las obras y castigaba a los trabajadores si se producía el más mínimo retraso. Asesinaba a sus súbditos indiscriminadamente y de la forma más terrible. Su método favorito de ejecución era serrar a la víctima por el medio desde la cabeza a los pies hasta que el cuerpo quedaba dividido en dos mitades. Pero lo que lo cubrió de infamia fue la ejecución en masa de los esclavos que edificaron el Gran Palacio. Sacrificó a todos los obreros para que sus enemigos nunca pudieran enterarse de que había mandado construir secretas cámaras acorazadas. Entre esos esclavos estaban sus dos únicas hijas, Kebilla y Sousse, que abiertamente se opusieron a la crueldad de su padre y trataron de impedir las ejecuciones. Ciego por la ira, el Zakhan ordenó que sus hijas fueran las primeras en morir.

Mejor habría sido para el Zakhan, y para Vassagonia, que él mismo hubiera muerto aquel día. Vivió dos años más, pero el sentimiento de culpa desquició su mente, siendo constantemente torturado por el desprecio de sí mismo y la desesperación. En el Gran Palacio el silencio de la noche se veía con frecuencia alterado por los lamentos y los gritos del Zakhan, que deambulaba de habitación en habitación buscando a sus hijas. Cuando murió, fue enterrado en la Tumba de las Princesas, junto a ellas.

Desde donde tú estás divisas dos entradas al Gran Palacio: una puerta rematada con pinchos de hierro en la pared norte y una arcada en la pared oeste, bloqueada por un ras-

trillo también de hierro. El Palacio, por lo general, es custodiado por numerosos guardias, pero hoy hay pocos: la mayor parte de ellos están buscándote en la ciudad.

Si deseas acercarte a la puerta norte, pasa al **126**.

Si quieres aproximarte al arco oeste, pasa al **79**.

Si prefieres buscar otra forma de entrar en el Gran Palacio, pasa al **49**.

161

Has tenido mucha suerte, pues tu adversario sólo ha pretendido golpearte hasta dejarte sin sentido. Restablece la mitad de los puntos de RESISTENCIA que has perdido en el combate.

Pasa al **69**.

162

Trepas por la pared de la chimenea de la izquierda y te detienes para tomar aliento. El escaldante vapor te lastima los pulmones y cada movimiento te exige un tremendo esfuerzo, pues tienes las manos y la cara hinchadas y doloridas. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA antes de continuar tu escalada.

Introduces los dedos en una grieta abierta en la pared de la sofocante chimenea y tratas de auparte. De repente te invade una oleada de pánico: algo se arrastra por tu antebrazo. Has alborotado un nido de repugnantes arácnidos.

Arañas del vapor: DESTREZA, 10
RESISTENCIA, 35

Estas criaturas son inmunes al *Ataque psíquico*. Si has perdido el uso de un brazo, no puedes luchar con estas horribles bestias mordedoras, pues evidentemente resbalarías y caerías en el géiser. Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Ese número indica los puntos de RESISTENCIA que pierdes (0 = 10) al topar con el nido de arañas del vapor.

Si sigues vivo después de dejar atrás el nido o si luchas con las arañas y vences, pasa al **114**.

163

Mientras aguardáis a que vuelva el guardia, el otro matón se burla de ti y te pone en ridículo. Describe con perversa satisfacción las horribles torturas que te esperan y se lleva una gran decepción cuando el primer guardia vuelve con las manos vacías.

—El Zakhan no desea que nuestro amigo nórdico sufra. Le ha preparado algo especial para esta tarde —gruñe.

Una mueca espantosa les distorsiona el rostro cuando se vuelven y salen de la celda. Los dos te dan ahora la espalda.

Si quieres atacar a los guardias, pasa al **174**.

Si deseas permanecer donde estás, pasa al **18**.

Si posees la disciplina de *Sexto sentido*, pasa al **144**.

164

El agua se vuelve cada vez más espesa, y el hedor del gas de las alcantarillas, cada vez más pestilente y nauseabundo. De repente el aire se ve infestado de miles de moscas diminutas y al respirar sientes que varios de esos cuerpos peludos se te meten por la boca hasta la garganta. Alrededor de los ojos, la boca y la nariz se te amontonan los negros bichos formando espesas manchas, mientras que el picante sabor que te irrita la lengua te hace vomitar. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA.

Como respondiendo a tus plegarias, una escala de hierro aparece en la oscuridad. Está sujeta a la pared del túnel y conduce a una trampilla circular de piedra que hay en el techo.

Si deseas trepar por la escala, pasa al **31**.

Si prefieres no hacer caso de ella y seguir avanzando por el túnel plagado de moscas, pasa al **139**.

165

El guardia se lleva las manos a las heridas y cae sin vida al suelo. Ves que el otro guardia se está recobrando de tu golpe y se agarra a la puerta de la celda en un intento por ponerse en pie.

Si quieres atacar a este guardia, pasa al **78**.

Si prefieres reducirlo y capturarlo vivo, pasa al **199**.

166

Das un masaje al brazo entumecido en un intento de devolverle algo de vida, pero es inútil: los músculos están flojos y enervados. El único consuelo que te queda es que no se trata del brazo con el que manejas el arma, pero mientras padezcas esta enfermedad no podrás utilizar ningún escudo. Resta 3 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE. Los puntos perdidos podrás recuperarlos cuando recobres el uso del brazo.

Vuelves tu atención al lugar que te rodea para encontrar algún modo de escapar de ese alcantarillado de pesadilla. El pasaje que tienes delante da vueltas como una serpiente gigante y el aire viciado que llega hasta ti es caliente y húmedo. Te has librado de tus perseguidores, pero ahora debes resolver el problema de tu brazo.

Pasa al **55**.

167

Sales por la puerta y entras rápidamente en el grato frescor de la habitación contigua. Por este lado de la puerta descubres un gran cerrojo e instintivamente lo corres para detener a posibles perseguidores. La habitación está vacía,

a excepción de algunas ropas colgadas del respaldo de una silla de hierro forjado. A juzgar por el tamaño y la hechura de las ropas, deben de pertenecer al armero.

Oyes ruidos que resuenan en el pasillo oriental: voces de guardias que comen y el sonido inconfundible de platos y cubiertos.

Subes por una ancha escalera y sigues una red de corredores hacia el este. Están flanqueados de nichos en los que hay bustos de mármol y bellos tapices que representan a los anteriores Zakhanes o alguna batalla hace largo tiempo olvidada.

Si posees la disciplina de *Sexto sentido*, pasa al **105**.

Si no posees esa disciplina, pasa al **158**.

168

Dando un salto de tigre te abalanzas sobre los asustados guardias. El de la cerbatana levanta su arma, pero una patada certera en el antebrazo contrarresta su movimiento. Cae de espaldas golpeándose la cabeza contra la pared con un ruido sordo. Otro de los guardias esgrime el tridente intentando clavártelo entre las costillas; te apartas a un lado y agarras el mango con tu mano libre, haciendo perder el equilibrio al guardia, que se tambalea y se desploma de bruces. Te das media vuelta justo a tiempo de enfrentarte al tercer guardia, que enarbola el tridente para ensartarte con él.

Guardia del vestíbulo:	DESTREZA,	15
	RESISTENCIA,	23

Si vences en el combate y éste dura 3 asaltos o menos, pasa al **101**.

Si vences, pero el combate dura más de 3 asaltos, pasa al **46**.

169

Entras en una ancha calle donde numerosos vendedores se disputan el espacio en que instalar sus puestos bajo los soportales. El mercado está atestado de gente. Todos llevan una banda negra en señal de luto por la muerte del Zakhan. Pero aquí, a diferencia de lo que ocurre en la mayor parte de Barrakeesh, la actividad sigue su curso normal.

Pasas por delante de un puesto que exhibe bandas negras; cada una cuesta 2 Coronas de oro. Si deseas comprar una, paga al vendedor y anótala en tu *Hoja de Personaje* como un objeto especial (que llevarás sobre el jubón alrededor del brazo). Te alejas del puesto y doblas una esquina penetrando en una callejuela flanqueada por casas de comidas y pequeñas tabernas. El olor a comida se mezcla con el de vino rancio. Oyes retazos de conversaciones y comadreos. Un bando recién pegado en la pared de una taberna te llama la atención. Su título en gruesas letras dice así:

EL ZAKHAN HA MUERTO, VIVA EL ZAKHAN

Si deseas detenerte a leer el bando, pasa al **88**.

Si prefieres continuar andando por la calleja, pasa al **113**.

170

Tu maestría combinada en esas dos disciplinas del Kai te permite deslizarte por la entrada sin que los guardias te vean. Cuando vuelven a recobrar sus posiciones de vigilancia, ya has penetrado en los jardines de Palacio.

Pasa al **137**.

171

Un panel se descorre en la pared del nicho dejando al descubierto un pasadizo secreto, oscuro y muy estrecho. En el suelo cubierto de polvo se ven claramente un par de huellas de pisadas que se internan en la oscuridad.

Si deseas penetrar en el pasadizo secreto, pasa al **148**.

Si decides no entrar en el pasadizo, cerrar el panel secreto y seguir por el corredor, pasa al **158**.

172

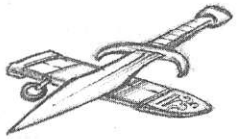
—Entra, extranjero. Sé bienvenido a mi humilde taberna —te dice la regordeta tabernera—. Tenemos vino, comida y habitaciones en abundancia.

En ese momento, oyes a los hombres de Maouk, que entran en la plaza, y echas una mirada inquieta a la puerta abierta. La tabernera advierte que estás nervioso y te indica la escalera del sótano, diciéndote en voz baja:

—No te preocupes. También nosotros tememos al nuevo Zakhan. Deprisa, escóndete.

No hay tiempo para vacilaciones. Los guerreros de Maouk se acercan ya a la taberna.

Pasa al **16**.



173

A juzgar por la dirección de la lenta corriente, el canal derecho parece dirigirse al norte. La masa de heces y desechos del Baga-darooz es conducida bajo tierra hacia la costa para emerger en Chiras, un poblado situado al noroeste de la capital. Allí hace difícil y desagradable la vida

a los pobres pescadores locales (en especial durante los meses de verano). Si te internas por el canal del norte, llegarás finalmente a la costa.

El canal izquierdo se dirige al sur, pasando por debajo del mismísimo centro de la capital. En el laberinto de túneles que desembocan en el Baga-darooz quizá puedas encontrar una salida a la calle.

El canal que arranca de frente se dirige al oeste. Es con mucho el menos fétido y contaminado de los tres. Recuerdas que durante la travesía El Apestoso habló del Gran Madani, un enorme acueducto de más de 60 kilómetros de largo que lleva agua dulce desde el río Da a la ciudad. Debido a ello los ciudadanos de Barrakeesh, a diferencia de los habitantes de otras ciudades de Vassagonia, gozan de abundante agua potable. El canal oeste conduce hacia esa fuente.

Si deseas internarte por el canal norte, pasa al **145**.

Si deseas internarte por el canal sur, pasa al **96**.

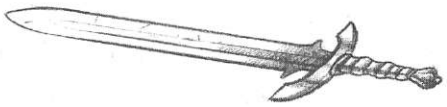
Si deseas internarte por el canal oeste, pasa al **13**.

174

Saltas hacia adelante y atacas al más alto de los guardias, asestándole un puñetazo en la nuca. El guardia gruñe y cae de rodillas, mientras su espada choca contra el suelo cerca de tus pies.

Si quieres recoger la espada, pasa al **4**.

Si prefieres dejar la espada y atacar al segundo guardia sólo con las manos , pasa al **91**.

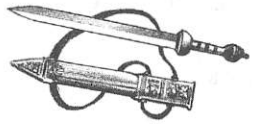


175

Antes de que encuentres un lugar a propósito donde esconderte, aparecen tres sharnazim.

—¡Dejádmelo a mí, estúpidos! —retumba una voz, y los guerreros se apartan para permitir pasar a Maouk, que surge de las sombras levantando un dardo con la mano. Profiere una maldición y te arroja el proyectil al pecho.

Pasa al **25**.



176

Te despojan de la mochila, de las armas, del dinero y de todos tus objetos especiales. Te atan las manos a la espalda y te meten de cabeza en el carruaje que te aguarda.

—¡De vuelta a Palacio! —ordena Maouk al subir, cerrando de golpe la portezuela—. El Zakhan espera a su presa.

Pugnas por librarte de las ataduras que te sujetan las manos, pero Maouk advierte inmediatamente el peligro. Te agarra un brazo y te clava un dardo en la piel. Cuando el sueño te adormece los sentidos, oyes la malvada carcajada de Maouk que se apaga poco a poco.

Haz los necesarios ajustes en tu *Hoja de Personaje* y anota en una hoja de papel aparte los objetos que te han sido confiscados para tener una relación de ellos en caso de que los descubras más adelante.

Pasa al **69**.

177

Cuando asestas al kwaraz un golpe mortal, tres sharnazim aparecen por la negra alcantarilla. Se han despojado de sus negros uniformes y van desnudos de cintura para arriba.

Sus musculosos pechos están adornados con el tatuaje azul de una garra de águila. Al salir del agua, te observan con una mirada maligna y desenvainan sus afiladas cimitarras.

Si deseas atacar a los sharnazim, pasa al **60**.

Si quieres eludirlos subiendo la estrecha escalera de piedra, pasa al **43**.

178

Estás bajando la escalera cuando el guardia se da cuenta de tus intenciones. Se pone en pie de un salto y desenvaina la espada. Ahora no puedes eludirlo y debes luchar a muerte.

Guardia de la armería: DESTREZA, 16
RESISTENCIA, 22

Si ganas el combate, puedes registrar el cuerpo de tu enemigo pasando al **52**.

Si prefieres esquivar el cuerpo y entrar en la armería, pasa al **140**.

179

Raras y exóticas plantas, aceites, pociones y medicamentos de toda clase llenan los escaparates de las tiendas que abundan en esa calle. El olor es embriagador. En el otro extremo de la calle estalla de repente un alboroto. La multitud se dispersa, desapareciendo en las tiendas como si se hubiera esfumado. Delante de ti surge un hombre con el rostro cubierto de sudor y la vestimenta turquesa hecha jirones y llena de manchas. Es Maouk, que ha logrado salir vivo del Baga-darooz.

—Si no fuera por el Zakhan te mataría aquí mismo —te dice Maouk siseando y respirando odio—. Pero no voy a perder la cabeza por un cobarde sommerlundés.

Su insulto te enfurece, pero dominas tu ira. Adviertes que no está solo. Multitud de ojos os observan desde los escaparates cercanos.

Si quieres atacar a Maouk, pasa al **197**.

Si decides dar media vuelta y echar a correr por la calle, pasa al **92**.

180

Cuando tu adversario se desploma a tus pies, observas que el otro guardia se ha recuperado de tu golpe. Saca una daga de su bota y se dispone a arrojártela.

Si posees la disciplina de *Ataque psíquico*, pasa al **45**.

Si no posees esa habilidad, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si tienes la disciplina de *Sexto sentido* o de *Caza*, suma 3 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 5, pasa al **120**.

Si está entre 6 y 12, pasa al **193**.

181

Registras todos los cajones y armarios que hay junto al banco, rompiendo las cerraduras que se resisten, pero sin otro resultado que llevarte un chasco tras otro. En esos cajones y armarios no está tu equipo.

Toda esperanza de firmar un tratado de paz con el nuevo Zakhan se ha esfumado. Tu única preocupación ahora es hallar tu equipo, escapar del Gran Palacio y, como sea, volver a Sommerlund lo antes posible. Descorres una celosía y entras en una pequeña antecámara. Unos estrechos escalones de piedra ascienden hasta una puerta abierta en la pared norte, junto a la cual hay un cofre de madera.

Si deseas subir los escalones y entrar por esa puerta, pasa al **14**.

Si prefieres investigar el cofre de madera, pasa al **97**.

182

Llegas a una cámara de alta bóveda, en cuya pared del lado sur hay una gran puerta claveteada. Junto a la puerta, en un anaquel, reposan una lanza y un espadón. Puedes apoderarte de una de esas armas, o de las dos si así lo deseas. En el lado norte, de un arco de herradura bellamente decorado arranca otro pasillo, que sale de la cámara.

Si quieres seguir ese pasillo, pasa al **132**.

Si prefieres escuchar ante la puerta, pasa al **115**.

183

La cabeza del guerrero emerge de repente por el agujero de la alcantarilla. Te asesta un mandoble en la pantorrilla causándote una fea herida. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Furioso y dolorido levantas el pie y con todas tus fuerzas le das al guerrero una patada en la cabeza. Éste grita y cae en la alcantarilla, donde se oye un resonante chapoteo. Colocas la tapadera de piedra en su sitio y arrastras sobre ella un pesado tonel. Luego te abres camino por el dédalo de calles de la ciudad.

Toda esperanza de firmar un tratado de paz con el nuevo Zakhan se ha desvanecido. Tu única preocupación ahora es escapar de Barrakeesh y, como sea, volver a Sommerlund lo antes posible. Finalmente llegas a una plaza donde hay un concurrido mercado. Te llama la atención un letrero que cuelga sobre la entrada lateral de un gran edificio:

BAÑOS PÚBLICOS DE BARRAKEESH

Para entonces el olor de tu ropa te está mareando. No dudas en abrir la puerta y deslizarte en el interior del edificio.

Pasa al **90**.

184

Al escudriñar el puerto, descubres junto al borde del agua un gran almacén de blanca cúpula. Del piso superior sobresale una plataforma que pende sobre un velero mercante amarrado al muelle. Sobre esa plataforma hay varias tinajas de barro: son recipientes enormes destinados a los emporios comerciales de Ragadorn. Te fijas en una de esas tinajas y concentras toda tu habilidad del Kai en moverla. Gotas de sudor ruedan por tu rostro a causa del esfuerzo, pero pronto oyes un crujido distante que te demuestra que has conseguido tu propósito. La tinaja se ha caído y hecho añicos en la cubierta del velero.

Pasa al **153**.

185

Las pisadas se vuelven sonoras y después se detienen de repente. Oyes un susurro y lentamente Maouk aparece en la oscuridad con sus secuaces detrás de él.

—¡Atrapado como un lobo en la trampa! —exclama riéndose y sosteniendo en alto un dardo con su nervudo puño. Profiere una maldición y te lanza el proyectil al pecho.

Pasa al **25**.

186

Usando tu habilidad del Kai para disimular tu acento sommerlundés, llamas al guardia.

—¡Deprisa! Necesitamos tu ayuda, el nórdico se ha escapado.

Inmediatamente el guardia se pone en pie de un salto y sube como una tromba la escalera hacia la puerta. Aguardas a que llegue al último peldaño y entonces lo atacas dándole una patada en las rodillas que lo hace retroceder tambaleándose y caer en la cámara al pie de la escalera. Entras en la cámara dispuesto a golpear de nuevo en caso

de que el guardia se recupere y te ataque. Pero esta vez tu precaución es innecesaria. El guardia está muerto. Se ha roto el cuello en la caída.

Si deseas registrar el cadáver, pasa al **52**.

Si no quieres hacer caso del cadáver y prefieres entrar en la armería, pasa al **140**.

187

Reconoces a esa criatura: es un kwaraz, un gigantesco reptil oriundo de los fangosos pantanos de Maaken, situados a cientos de kilómetros al oeste de Vassagonia, pero que medra en cualquier ambiente cálido, húmedo y fétido. Las alcantarillas del Baga-darooz son un lugar ideal para que esas bestias mortíferas se reproduzcan y vivan. El kwaraz se arrastra por el techo agarrándose a la piedra con sus largas garras curvas, abriendo cada vez más sus ovalados ojos.

Los kwaraz son muy sensibles al poder mental. Usando tu disciplina de *Empatía animal* persuades a la criatura de que no eres un manjar apetitoso para ella, con lo que pronto pierde todo interés por ti. Con una mezcla de temor y fascinación contemplas cómo el enorme reptil desaparece en el túnel. De repente un horrible grito resuena en la oscuridad: Maouk acaba de perder a uno de sus hombres. Un escalofrío te recorre la espina dorsal, pero tu instinto te aconseja que sigas adelante para no perder la ventaja que llevas a tus perseguidores.

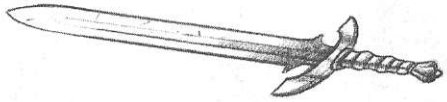
Pasa al **17**.

188

La taberna está abarrotada de gente que se sienta ante un largo mostrador de piedra decorado con incrustaciones de mármol de colores. Sobre el mostrador hay colocados grandes cuencos de loza llenos de apetitosos manjares. Las camareras están muy ocupadas atendiendo a los hambrientos clientes.

Si llevas un Brazalete negro, pasa al **172**.

Si no lo llevas, pasa al **72**.



189

El correo lanza un grito tremendo al caer, pero antes de que tu cabeza choque contra las losas del suelo está muerto. Rápidamente arrastras su cuerpo hasta la zona de sombra. Te pones su amplia túnica y la capucha, escondiendo de este modo tu jubón y tu rostro. En el bolsillo de la túnica encuentras un pergamino, el salvoconducto necesario para entrar en el Gran Palacio.

El caballo del correo muerto ha escapado al galope, pero tu apariencia en la puerta a pie no parece despertar ninguna sospecha. Los guardias examinan el pergamino con aburrida indiferencia y te dejan entrar en los jardines del Palacio.

Pasa al **137**.

190

Apenas has dado una docena de pasos cuando eres descubierto. El armero gigante levanta un enorme martillo y avanza hacia ti, dejando escapar entre sus apretados dien-

190. *El gigantesco armero levanta un enorme martillo y avanza hacia ti.*

tes un gruñido sanguinario. Te dispones a defenderte, pero te quedas momentáneamente aturdido al ver que el martillo forma parte de su brazo derecho: en realidad es un descomunal puño de acero.

El armero lanza un grito de guerra y tú reaccionas en el crítico momento. El martillo arranca un pedazo de piedra de la pared a una distancia de menos de un centímetro de tu cabeza.

Armero con puño de acero: DESTREZA, 18
RESISTENCIA, 30

Resta 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea a causa del terrible calor de la fragua.

Si vences en el combate, pasa al **111**.

191

Logras avanzar sobre la hilera de remos hasta que alcanzas la barandilla de la nave, desde donde manos solícitas te agarran por la capa y te suben a salvo a bordo. La voz de Maouk retumba sobre las aguas:

—Entregadme al señor del Kai. El Zakhan lo ordena. Si desobedecéis sus órdenes, lo pagaréis con vuestra vida y la de todos vuestros parientes.

Los tripulantes se miran unos a otros con tristeza y consternación. Saben que Maouk no amenaza en vano. No puedes esperar que esos hombres sacrifiquen por ti a sus familias, así que debes decidir rápidamente otro plan.

Si decides rendirte a Maouk, pasa al **176**.

Si quieres saltar sobre la borda e intentar así escapar, pasa al **142**.

192

El sofocante calor te escalda. Tres veces estás a punto de resbalar y caer y sólo tus rápidos reflejos y tu instinto de conservación te salvan de un final espantoso en el géiser de lodo. Logras ascender unos siete metros por la chimenea, pero a un alto precio. Te has despellejado los dedos y las rodillas, que ahora te sangran, y las piernas están fatigadas y te duelen. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al **114**.

193

Cuando ves que la daga sale silbando hacia ti saltas a un lado, con lo que te pasa rozando el cuello. El guardia te mira incrédulo y boquiabierto. Ahora está desarmado.

Si deseas atacar al guardia, pasa al **78**.

Si quieres reducirlo y apresarlo vivo, pasa al **199**.

194

El yas es un animal constrictor: mata a su presa oprimiéndola con los segmentos de su poderoso cuerpo. Ahora ha abierto los ojos soñolientos y fija en ti sus pupilas bordeadas de rojo. De repente comprendes que el yas está intentando hipnotizarte. A menos que poseas la disciplina de *Defensa psíquica*, resta 3 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE en esta pelea.

Yas: DESTREZA, 14
RESISTENCIA, 28

Si vences en la lucha, pasa al **35**.

195

Ves una fragua en el centro de una gran cámara circular, con su chimenea en forma de embudo elevándose hasta el techo. Hace rato que el calor se ha vuelto insoportable, pero ahora te sientes como si estuvieras dentro de un horno ardiendo.

Dos hombres que sólo llevan un pequeño taparrabos accionan los fuelles que alimentan la fragua. Tienen el cuerpo cubierto de sudor y realizan frecuentes pausas para beber agua de una artesa que reposa en el suelo de piedra. Un armero martilla una barra de hierro candente sobre un yunque próximo a las llamas. Es un hombre fornido: su musculosa espalda y su poderoso pecho son tan anchos como los de los otros dos juntos.

Los hombres que manejan los fuelles dejan el trabajo y salen de la cámara, uno por la puerta de la pared norte y el otro por la puerta de la pared oeste. El gigantesco armero continúa dando golpes de martillo en el yunque.

Si deseas seguir al hombre que ha salido por la puerta norte, pasa al **11**.

Si quieres seguir al hombre que ha salido por la puerta oeste, pasa al **146**.

Si prefieres atacar al armero que trabaja en el yunque, pasa al **190**.

Si prefieres dejar la cámara y volver sobre tus pasos por el corredor para tomar el otro pasadizo, pasa al **30**.

196

Adviertes que una gran mesa domina la habitación: en ella hay comida, vino y rebanadas de pan recién cocido.

Si quieres tomar alguno de esos alimentos ante cuya vista se te hace la boca agua, pasa al **61**.

Si prefieres salir de esta habitación por la ventana, pasa al **109**.

197

Maouk saca la mano de debajo de su túnica sosteniendo con fuerza en su vigoroso puño un dardo. Profiere una maldición y te lanza el proyectil al pecho. Cuando éste da en el blanco te quedas aturdido. Estabas demasiado cerca para poder esquivarlo.

Pasa al **25**.

198

Cuando el cuerpo del oficial se desploma sin vida sobre la puerta hecha astillas del sótano, los sharnazim retroceden y se apartan. Maouk en persona aparece en el umbral, levantando un dardo con una mano.

—¡Ya te tengo! —exclama, y te lanza el proyectil al pecho.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina de *Caza*, suma 3 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 6, pasa al **25**.

Si el total está entre 7 y 9, pasa al **141**.

199

Sujetas al atemorizado guardia por la cabeza con una segura llave de lucha libre y lo amenazas con romperle el cuello si no responde a tus preguntas. Al instante te promete decirte todo lo que sepa. Te comunica que el nuevo Zakhan teme que seas un asesino enviado por sus enemigos de Occidente. Afirma que también él odia al nuevo Zakhan. No es más que un simple carcelero, añade, y no sabe nada más.

Si posees la disciplina de *Sexto sentido*, pasa al **39**.

Si no posees esa disciplina, pasa al **9**.

200

Sobre una elevada plataforma cubierta por una alfombra escarlata está sentado el emperador de Vassagonia, el Zakhan Kimah. Lleva una túnica de hilos de oro, pero desprovista de todo adorno. En la mano sostiene una bola de metal negro y en su mirada surge una expresión de gélida crueldad que te hace estremecer. El Zakhan es un hombre de semblante aterrador, pero palidece en comparación con el de su acompañante.

Ante él se encuentra la causa de tu terror. Un yelmo negro como la noche le oculta el rostro, pero el olor a podredumbre y una espantosa voz sepulcral delatan su identidad.

—¡Entregadme a Lobo Solitario!

Es la voz feroz de un mortal enemigo tuyo: un señor de la Oscuridad de Helgedad. Cuando el Zakhan se pone en pie, observas en su mirada cruel un destello de duda, o quizá de temor, que rápidamente disimula.

—Os será entregado a la puesta del sol a cambio de la Bola de la Muerte. Así está convenido.

—Pero ya tenéis la Bola —responde como un eco la escalofriante voz—. ¡Dadme a Lobo Solitario!

El Zakhan oculta bien su miedo, pero el tiempo no está a su favor. El juego engañoso que está poniendo en práctica representa un mortal peligro. No obstante, el hecho de que aún no haya sido descubierto prueba el poder de su voluntad, pues presientes que el señor de la Oscuridad está persistentemente tratando de indagar en su mente.

—Tendréis al nórdico, lord Haakon —dice el Zakhan con voz cortante y airada—, cuando me digáis por qué vuestros servidores han profanado la tumba de los Majhanes. Afirmáis que no tenéis necesidad de oro ni joyas. ¿Por qué saqueáis las tumbas de nuestros antepasados?

Un silencio sepulcral se hace en el salón, sólo turbado

por el silbido antinatural de la respiración del señor de la Oscuridad.

—Este país, esta insignificante mota de arena, aloja dos pequeñas espinas que punzan nuestra piel. Tratamos de arrancarlas para siempre. El señor del Kai Lobo Solitario es la espina que nos niega Sommerlund. La tumba de los Majhanes esconde la otra espina que nos amenaza: el maldito *Libro del Magnakai.*

Al oír estas palabras, el corazón comienza a latirte desenfrenadamente. ¡El *Libro del Magnakai*! De repente descubres con toda claridad la razón por la que has sido atraído a esa trampa y se te revela la siniestra verdad.

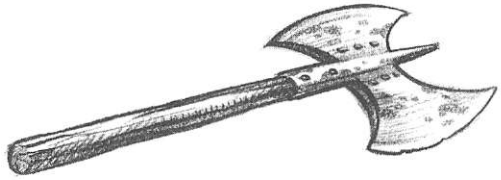
El *Libro del Magnakai* forma parte de una de las más antiguas leyendas de Sommerlund. Con la sabiduría del Magnakai, Águila del Sol, el primer Gran Maestro del Kai, inculcó en los guerreros de la Casa de Ulnar, la estirpe de tu rey, las disciplinas que salvarían a tu país de la devastación a manos de los señores de la Oscuridad. El *Libro del Magnakai* se perdió hace cientos de años, pero su sabiduría siguió viva, transmitida de generación en generación a los guerreros de Sommerlund de forma que pudieran poseer la fuerza necesaria para defenderse de sus eternos enemigos, los señores de la Oscuridad de Helgedad.

Si los señores de la Oscuridad descubren y destruyen el *Libro del Magnakai*, sus secretos se perderán para siempre y, cuando tú mueras, el Kai se extinguirá. Por el contrario, si descubres antes que los señores de la Oscuridad el *Libro del Magnakai* y los privas de su presa, toda la sabiduría del Magnakai te será revelada. Con esa sabiduría adquirirás fortaleza, la fortaleza suficiente para alcanzar la plenitud de un guerrero sommerlundés y llegar a ser un Gran Maestro del Kai.

Sin embargo, el peligro y la gloria de la búsqueda que

vas a emprender te están distrayendo de un riesgo más inmediato. Para descubrir ese riesgo e iniciar la búsqueda del *Libro del Magnakai*, pasa a la segunda parte de *El desierto de las sombras*.

Comienza tu aventura en el número **201**.



SEGUNDA PARTE

201

De repente divisas a dos guerreros que avanzan hacia ti por un pasillo situado a tu derecha. Llevan negras armaduras y vestimentas escarlata; sus horripilantes máscaras de muerte te permiten identificarlos como drakkarim. Son hombres, pero hombres malvados, tan malvados como los señores de la Oscuridad a los que sirven.

Uno de ellos lleva atado a una correa a un akataz, un perro de guerra de piel curtida y afilados colmillos. El drakkar silba y el akataz salta hacia tu cuello.

Si quieres combatir contra esa criatura, pasa al **273**.

Si prefieres intentar eludir el ataque y huir, pasa al **285**.

202

Pasáis bajo un arco sobre el que dos torres cónicas de dorado latón brillan como el oro y entráis en una plaza atestada de mercaderes que negocian y discuten. En ese mercado se venden y se compran, después de regatear su precio, exóticas alfombras, tejidos de brillantes colores y toda clase de alimentos. La parte norte de la plaza está reservada a la subasta de douggas. Esas ruidosas bestias del desierto, de lisa piel, son expuestas al examen de los licitadores en un corral junto a sus establos. Detrás de los establos arranca una calle que conduce al barrio de los tejedores de alfombras de Ikaresh.

Si quieres examinar los establos, pasa al **309**.

Si deseas preguntar a algún mercader si sabe dónde vive Tipasa, pasa al **248**.

Si decides abandonar la plaza del mercado y seguir caminando por la calle contigua, pasa al **386**.

203

Un gran chorro de sangre verde mana a borbotones de la roja vestimenta del vordak, produciendo un nauseabundo olor a ácido. La criatura grita y se pierde de vista al desplomarse dando vueltas en el vacío su cuerpo destrozado.

Envainas la espada, agarras las riendas y tratas de recuperar el control de tu montura herida. Has matado al vordak, pero aún no has ganado la batalla. El itikar está perdiendo mucha sangre y podría quedar inconsciente en cualquier momento y tirarte como una piedra contra la dura superficie del lago Inrahim. De repente divisas algo a lo lejos, algo que renueva tu fe en los milagros.

Pasa al **221**.

204

Sientes que la piedra irradia pura maldad. Si consiguieras volver contra el señor de la Oscuridad el poder de la gema, éste lo privaría de su fuerza y lo expulsaría de la dimensión de este mundo. Aunque la piedra no es capaz de matar a Haakon, puede al menos desterrarlo a un lugar donde nunca más tenga la posibilidad de causarte daño.

Si deseas agarrar la piedra y volverla contra tu enemigo, pasa al **268**.

Si decides dejarla donde está y atacar al señor de la Oscuridad con tu propia arma, pasa al **390**.

205

Oyes por encima del silbar del viento los regocijados alaridos de los drakkarim, que contemplan cómo te precipitas hacia una muerte cierta.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has obtenido está entre 0 y 4, pasa al **234**.

Si está entre 5 y 9, pasa al **293**.

206

No obtenéis respuesta a la primera llamada. Estáis a punto de llamar de nuevo cuando la puerta se abre unos centímetros y una vieja de ojos enrojecidos os mira desde la oscuridad.

—¡Banedon! —exclama con voz ronca y temblorosa—. ¡Gracias a los dioses que eres tú!

Os hace pasar y cierra la puerta por dentro. La casa tiene pocos muebles y éstos están deteriorados o rotos.

—Se lo han llevado, Banedon; se han llevado a mi marido los hombres con las máscaras de la muerte. Hace diez días. Vinieron como sombras en la noche.

Rompe a llorar y los sollozos sacuden su frágil cuerpo. Banedon la consuela lo mejor que puede y sientes que comparte la dolorosa pérdida que ha sufrido la anciana. Los drakkarim se han apoderado de Tipasa, de eso no hay duda. Para entonces ya lo habrán forzado a decir todo lo que sabe sobre la Tumba de los Majhanes.

—Lo encontraremos, te lo prometo —dice Banedon, enjugando las lágrimas del rostro de la anciana—, pero debes tratar de ayudarnos. Tipasa llevaba un diario de sus viajes. ¿Lo conservas?

Un destello de esperanza brilla en los ojos de la anciana.

—Sí, aquí está. Me pidió que lo escondiera cuando esos hombres malvados vinieron a buscarlo.

Se arrodilla ante un hogar vacío y saca de la chimenea un ladrillo suelto. Un libro encuadernado en piel cae del escondite en su mano. La anciana se lo entrega a Banedon, quien examina pensativo las páginas amarillentas. Observas que el diario está lleno de símbolos crípticos, números y pictogramas.

—Son dibujos de las estrellas —dice Banedon señalando con el dedo los dibujos astronómicos—. Esconden un secreto, lo sé, pero sin mis cartas celestes no podemos esperar encontrar la Tumba. Hemos de volver al *Jinete del espacio* en cuanto amanezca. Allí podré descifrar este libro.

Pasa al **331**.

207

Descubres poca cosa de interés: 8 Coronas de oro y un Silbato de latón atado a una cadena que rodea el cuello del guardia. Puedes quedarte con esos objetos si lo deseas, pero recuerda anotarlos en tu *Hoja de Personaje*. De repente un ruido te alerta: tienes una importuna compañía. Un grupo de drakkarim corren por los tejados hacia las jaulas. Sin dudar un instante te das media vuelta y te apresuras a entrar en la jaula del itikar.

Pasa al **224**.

208

—¡Por los dioses! —exclama Banedon—. ¡Un leproso!

La cara del viejo es una máscara llena de verdes llagas purulentas. Las pupilas de sus ojos tienen un color amarillento y los desiguales labios grises le cuelgan hechos jirones. Banedon te agarra del brazo y te aparta del pobre desgraciado.

—Tiene la lepra, Lobo Solitario, una enfermedad terrible que produce úlceras en la piel. Es muy contagiosa. Nuestra vida está en peligro.

Si tienes algo de hierba oede, puedes dársela al pobre leproso pasando al **321**.

Si no tienes esa hierba o no quieres dársela al anciano, puedes huir de la cueva con Banedon pasando al **270**.

209

Llegas al rellano a tiempo de ver a tres drakkarim que entran en la torre. Una carcajada estentórea se escapa de sus crueles y macabros rostros mientras forman una línea de combate y avanzan hacia ti.

Más guerreros de su misma calaña se amontonan en el puente, algunos de ellos portando ballestas. Comprendes que sería suicida atacar a los drakkarim y subes por la escalera a todo correr para huir de ellos.

Pasa al **322**.

210

Te tiras de cabeza hacia un lado y con tu habilidad del Kai esquivas el hacha que vuela dando vueltas hacia la plata forma. De repente suena un estampido y el drakkar cae de espaldas con el peto destrozado por el disparo de un enano. Lanza un largo grito agonizante al desaparecer como un bólido en la oscuridad que rodea al veloz barco volador.

Como en respuesta al disparo, un trueno amenazador retumba a través de la oscura llanura de Barrakeesh. Es como si la ciudad misma maldijera por tu huida.

Banedon aparece a tu lado con una expresión preocupada en el rostro. Cuando te tiende una mano temblorosa para ayudarte a ponerte en pie, reparas en que el improvisado vendaje que cubre su herida se halla empapado en sangre. El joven mago está pálido y muy débil y parece que va a desmayarse de un momento a otro.

Si posees la disciplina de *Curación*, pasa al **377**.

Si no posees esa disciplina, pasa al **339**.

211

A pesar de tu recelo, el licor de verde lima tiene un sabor delicioso. Una cálida sensación irradia poco a poco de tu estómago, produciéndote un confortable bienestar. Suma 2 puntos a tu RESISTENCIA. El hombre está encantado con tu reacción ante la bebida y te ofrece una botella de Kourshah, págale 5 Coronas de oro y haz los ajustes necesarios en tu *Hoja de Personaje*. En la botella hay bastante Kourshah para restablecer otros 4 puntos de RESISTENCIA.

Si quieres preguntar al hombre por Tipasa el Nómada, pasa al **318**.

Si decides abandonar su casa y seguir camino hacia Ikaresh, pasa al **272**.

212

Sombras fugaces se mueven entre la densa arboleda: los drakkarim están rodeándote. De repente una figura roja irrumpe del follaje y ves brillar una maza sobre tu frente. La fuerza del golpe te hace tambalear y caer aturdido. El vordak grita y ríe maliciosamente al saltar sobre ti con la negra maza levantada para aplastarte el cráneo.

Si posees la Sommerswerd, la Espada del Sol, pasa al **349**.

Si no posees ese objeto especial, pasa al **355**.

213

El drakkar cae de rodillas y hace un horrible y áspero ruido al tratar en vano de sujetar su destrozada máscara de muerte. Tus golpes han abollado el metal de su casco fracturándole el cráneo. Le das una patada desde el botalón y lo lanzas al espacio, hacia el lago Inrahim, para que haga compañía al enano que ha asesinado. Pero el enano no está muerto ni se encuentra a cientos de metros allá abajo. Aunque inconsciente, ha quedado enganchado por un pie de la

red que cuelga debajo del botalón. Agarras al enano por la pierna y tiras de él hasta ponerlo a salvo antes de continuar la lucha.

La plataforma parece desierta: por encima de su parapeto fortificado no asoma ninguna cabeza, pero presientes un peligro. Instintivamente saltas desde el botalón al casco principal, con el arma dispuesta para atacar.

Pasa al **361**.

214

Concentras tu habilidad en una pala cercana intentando que choque contra la carretilla sobre la que reposa. El drakkar de guardia sólo se aleja unos segundos de su puesto para investigar la causa del ruido. Cuando vuelve, tú ya estás dentro de la Tumba.

Pasa al **395**.

215

Al pie de la escalera una puerta de madera reforzada con planchas de hierro bloquea la entrada al fragante jardín. Frenéticamente haces girar el picaporte, pero la puerta no se abre; está cerrada con llave. Entonces una pareja de guardias del Palacio aparece arriba, en el puente. Te ven y empuñan sus pesadas ballestas.

Si posees una Llave de cobre, pasa al **246**.

Si no posees ese objeto, puedes tratar de trepar por encima de la puerta, pasando al **301**.

También puedes subir de nuevo la escalera y atacar a los guardias antes de que carguen y disparen sus ballestas. Para ello pasa al **375**.

216

Pronto llegáis a una plaza pública donde un grupo de hombres se han congregado junto a las ruinas de una fuente. Escuchan el acalorado discurso de un hombre vestido de rojo de la cabeza a los pies. Los hombres del público llevan un pañuelo del mismo color que les cubre la mitad inferior de la cara.

—Son Adu-kaw, los Hombres del Velo —explica Banedon, nervioso—. Parece como si estuvieran tramando una venganza sangrienta contra sus inveterados enemigos, los Hombres de Tefa.

Sigues a Banedon y os situáis detrás de un árbol toa, donde no llamáis tanto la atención. El orador acusa a los tefarim de haber establecido un oneroso impuesto por atravesar su ciudad y por usar la calzada de Kara Kala. Su arenga empieza a enardecer al auditorio.

De repente el orador apunta hacia donde estáis Banedon y tú y grita:

—¡Espías de Tefa!

Si quieres tratar de razonar con ese grupo de vociferantes fanáticos que corren hacia vosotros empuñando sus espadas, pasa al **284**.

Si decides seguir el ejemplo de Banedon y escapar a toda velocidad, pasa al **340**.

217

El itikar te clava una fría y torva mirada, pero sientes que ya no se muestra hostil hacia ti. Cuando te montas en la ancha silla divisas a los drakkarim, que cruzan en tromba la pasarela. Inclinándote hacia adelante, desenganchas de la argolla de la silla la soga que sujeta al animal y agarras las gruesas riendas de cuero.

Pasa al **343**.

218

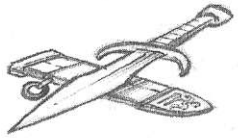
Los enanos continúan comiendo, haciendo breves pausas sólo para encender sus grandes pipas rematadas con caperuzas. A través del humo azulado que forma una nube bajo el techo del camarote observas que te dirigen miradas nerviosas, como si fueras a explotar de un momento a otro.

Al cabo de cinco minutos, Nolrim levanta su jarra y propone un brindis:

—¡Por Lobo Solitario, un hombre entre enanos!

Los enanos acogen con risotadas el jocoso brindis de Nolrim y alzan también sus jarras en homenaje a tu valor y fortaleza. La cerveza de Bor les ha soltado la lengua y están deseosos de contarte sus pasadas hazañas.

Pasa al **291**.



219

Actúas por puro instinto. Te lanzas de cabeza al suelo y ruedas por él. La llama azul pasa silbando junto a tu cabeza y estalla contra la pared de la cámara, abriendo un agujero de varios centímetros de profundidad en la roca dura como el acero. Te pones en pie de un salto y te escondes detrás de una gran columna. La horrible risa del señor de la Oscuridad Haakon resuena en la polvorienta cámara. Cuando sube de tono, un dolor desgarrador atormenta tu mente.

Si posees la disciplina de *Defensa psíquica*, pasa al **253**.

Si no posees esa disciplina del Kai, pasa al **369**.

220

La disciplina de *Rastreo* te revela que el sinuoso sendero conduce al arboreto del Zakhan, su catedral de árboles. La escalera que acaba en la puerta lleva a una cámara privada de la parte superior del Palacio, pero no sabes qué contiene esa cámara.

Si deseas seguir el sendero, pasa al **391**.

Si decides subir por la escalera hasta la puerta, pasa al **352**.

221

Emergiendo de un banco de nubes en el horizonte aparece un barco volador. Es una pequeña embarcación, no mayor que una gabarra de río de Unoram, con dos velas triangulares extendidas a ambos lados de su curva proa. A la pálida luz del crepúsculo distingues un largo gallardete que ondea en su mástil. Un débil zumbido llega hasta tus oídos. Tu primera reacción es de incredulidad. Lo que ves debe de ser una ilusión óptica o un engaño diabólico creado por los señores de la Oscuridad. Sin embargo, al acercarse el barco a ti flotando en el aire, tus sentidos te dicen que en efecto se trata de algo completamente real.

Si posees (o has poseído en otra aventura) un Medallón de la Estrella de Cristal, pasa al **336**.

Si no posees ese objeto especial, pasa al **275**.

222

Debes actuar rápidamente si quieres evitar ser descubierto, pues el personaje vestido de rojo es un vordak: una de las poderosas criaturas de ultratumba que sirven a los señores de la Oscuridad.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has obtenido está entre 0 y 2, pasa al **378**.

Si está entre 3 y 9, pasa al **262**.

223

De repente el dolor cesa, pero la furiosa embestida no ha hecho sino empezar. Una niebla negra como una tumba emana de la boca de Haakon, se desliza a lo largo de su brazo extendido y se posa como una nube en la palma de su mano que tiene vuelta hacia arriba. Alrededor de ese foco se arremolinan figuras sombrías a las que les crecen alas y tentáculos. La negra lengua de Haakon profiere una maldición que hace retemblar toda la cámara, al tiempo que una oleada de mortífero horror emerge de su mano.

Engendro de la cripta: DESTREZA, 24
RESISTENCIA, 40

Si vences en la lucha, pasa al **353**.

224

El gran pájaro negro agita sus enormes alas, graznando roncamente. Dos ojos negros, fríos y feroces clavan en ti una mirada asesina al acercarte.

Agarrándote a la silla intentas montarte en ella. Pero de repente unas garras afiladas brillan ante tus ojos. Instintivamente, te cubres el rostro cuando el curvo pico del itikar refleja la anaranjada luz del sol al asestar un golpe al aire, a pocos centímetros por encima de tu cabeza.

Si posees la disciplina de *Empatía animal*, pasa al **308**.

Si tienes un Medallón de ónice, pasa al **319**.

Si no posees esa disciplina del Kai ni ese objeto especial, elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si has alcanzado el rango del Kai de *Aspirante* u otro superior, suma 2 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 8 y 11, pasa al **287**.

Si está entre 4 y 7, pasa al **240**.

Si está entre 1 y 3, pasa al **370**.

Si es 0, pasa al **257**.

223. *Una oleada de mortífero horror emerge de su mano.*

225

El hombre es de baja estatura, pero de anchos hombros y recia constitución, caracteres físicos comunes entre los habitantes de las montañas de Vassagonia. Quita el tapón de una botella llena de licor de verde lima y llena tres copas de loza.

—¡Kourshah! —exclama y vacía su copa de un solo trago.

Si deseas seguir su ejemplo y beber el extraño licor, pasa al **211**.

Si no quieres beber el licor, pregúntale al hombre dónde podéis encontrar a Tipasa y pasa al **318**.

226

Eres el primero en reponerte de la sorpresa del repentino encuentro.

Si deseas atacar a los guardias, pasa al **334**.

(No hagas caso de las heridas que puedas sufrir en los 2 primeros asaltos del combate.)

Si no quieres luchar con ellos, puedes escapar antes de que tengan oportunidad de atacarte, volviendo a subir la escalera a toda velocidad. Pasa al **209**.

227

Al aproximaros a una sombría bocacalle, oís una voz de mujer que pide en la oscuridad:

—Jóvenes señores, una limosna para una pobre viuda.

Una anciana decrépita sale cojeando a la luz. Sus rasgos son toscos y tiene la cara demacrada y ojerosa. Repite su quejumbrosa petición:

—Una moneda para ayudar a una pobre viuda.

Si deseas pararte a preguntar a la anciana, pasa al **265**.

Si decides no hacerle caso y seguir caminando, pasa al **388**.

228

Ansioso por alejarte de tus implacables perseguidores, corres a través de una maraña de ramas y raíces hasta que topas con una pequeña cabaña de celosías de madera, cubierta con una cúpula y medio oculta por una cortina de parras. Mirando a través del denso follaje, ves que las parras ascienden hasta una pasarela de hierro forjado que termina en una puerta abierta de piedra.

Si quieres trepar por la parra hasta la pasarela y escapar por la puerta abierta, pasa al **352**.

Si deseas buscar a ras de tierra una salida del arboreto, pasa al **332**.

229

Cuando el barco emerge a la luz del sol, un terrible ruido resuena en el aire: los aullidos cacofónicos de los jinetes de los kraans que se lanzan en picado desde la plataforma rocosa. Han estado esperando pacientemente a que el *Jinete del espacio* apareciera para tenderle una emboscada, pues han conocido sin duda desde antes del amanecer el lugar donde se escondía. El Cubo de cristal negro les ha permitido seguir vuestra ruta a través de las montañas de Dahir. Su señal es para ellos tan clara como un faro encendido en la noche.

Comprendes que el Cubo ha delatado vuestra huida y lo sacas del bolsillo. Pero antes de que puedas arrojar lejos de ti el maldito objeto, éste te estalla en la mano.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina de *Sexto sentido*, suma 3 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 6, pasa al **385**.

Si está entre 7 y 12, pasa al **251**.

230

Otra ráfaga abrasadora hace explosión contra la base de la enorme columna detrás de la que te has refugiado, destrozando la piedra en un instante. Al reventar la columna en mil fragmentos, te hace pedazos también a ti: lo poco que queda de ti es enterrado bajo toneladas de arena y de piedra.

Tu vida y las esperanzas de Sommerlund acaban aquí.

231

Los drakkarim irrumpen en el cuarto de la guardia, bramando como mamuts de Kalte y dando mandobles al aire como locos con sus negras espadas. Su jefe avanza hacia ti. La negra cabellera le sobresale por la parte de atrás del yelmo. Sostiene la espada con la punta dirigida contra tu vientre dispuesto a ensartarte. Te echas a un lado y le golpeas con tu arma en el pecho, que lleva protegido con una armadura. El negro metal se abolla aplastándole las costillas y matándolo en el acto. Pero antes de desplomarse, otros dos drakkarim se abalanzan sobre ti. No puedes eludir el combate y debes luchar a muerte con ellos.

Drakkarim: DESTREZA, 18
RESISTENCIA, 34

Si vences en la pelea, pasa al **290**.

232

Intentas esquivar la mortífera hoja que vuela hacia ti, pero en la oscuridad no estás seguro de la dirección en que ha sido lanzada. El hacha se te clava en el pecho destrozándote los pulmones. Ráfagas de luz destellan ante tus ojos y una explosión retumba en tus oídos. Caes de rodillas mientras una sensación de entumecimiento se extiende por

tu pecho. A través de remolinos de niebla ves cómo el drakkar se desploma de espaldas con el peto atravesado por el disparo de un enano. Aparece Banedon: su rostro está cubierto por una gran palidez. Mueve los labios, pero tú ya no puedes oír lo que está diciendo. Imágenes de Sommerlund cruzan por tu mente y después se desvanecen poco a poco cuando pierdes el sentido.

Tu vida y la última esperanza de Sommerlund hallan así un trágico final.

233

Sosteniendo el Prisma en el centro del rayo desvías la luz hacia el hoyo del suelo. Oyes el rechinar de una piedra sobre otra y la puerta se abre dejando al descubierto una gran cámara. Aunque está débilmente iluminada, en el polvo que cubre el suelo de mármol descubres huellas de pisadas, demasiado numerosas para poder contarlas. Al entrar en la cámara divisas de repente un gran trono de tosca piedra situado de cara a la pared del fondo. Detrás de ti la puerta se cierra con amedrentadora velocidad.

Pasa al **289**.

234

Completamente aturdido te precipitas dando vueltas en el espacio, sin saber si caes de cabeza o de pie. El cálido viento te azota el rostro obligándote a cerrar los ojos y la boca. Respiras con dificultad. Gritas horrorizado al chocar contra las ramas superiores de un árbol toa; un instante después te hundes en el agua. Rápidamente sales a la superficie e instintivamente comienzas a mover las piernas.

No tienes idea de en qué dirección estás nadando, pero en tres brazadas alcanzas el borde de ese artístico estanque de aguas claras y profundas. Todavía temblando por la impresión del impacto, te diriges a un musgoso banco. Milagrosamente no te has hecho ninguna herida, pero estás muy lejos de haber escapado del peligro. Los drakkarim y los guardias del Palacio te han visto caer y en ese mismo momento bajan de la torre a todo correr y cruzan el puente hacia los jardines.

Enfrente de ti, detrás de una hilera de árboles, un tramo de escalera asciende hasta una pequeña puerta situada en el muro de la parte superior del Palacio. A tu derecha un túnel de ramas serpentea entre árboles y arbustos.

Si deseas subir por la escalera a la pequeña puerta, pasa al **352**.

Si quieres internarte por el sinuoso sendero, pasa al **391**.

Si posees la disciplina de *Rastreo*, pasa al **220**.

235

Hileras de estalactitas penden del techo de la cueva como colmillos de un monstruo increíble. El borboteo de un géiser distante resuena tétricamente en las ignotas profundidades.

Empezáis a explorar la cueva y finalmente llegáis a un lugar donde un puente natural de roca enrojecida por el óxido tiende un arco sobre una corriente de agua que despide nubes de vapor. Acurrucado debajo del puente está un patético personaje, de cuerpo encorvado y macilento. Una manta andrajosa le cubre el rostro y con las arrugadas manos agarra una tosca caña de pescar. Ha pescado unos pocos cangrejos, los cuales yacen en la orilla, contrayendo sus pinzas al ir muriendo uno tras otro. Al acercaros, el personaje alza el rostro y os mira. Es un hombre, pero la vista de su cara os horroriza.

Si posees la disciplina de *Curación*, pasa al **344**.

Si no posees esa disciplina del Kai, pasa al **208**.

236

Tu rapidez y sigilo te permiten atravesar la pasarela sin ser visto. Cuando atacas al guardia, éste sigue de rodillas recogiendo el dinero que se ha esparcido por el suelo. Tu ataque es silencioso y moral.

Si quieres registrar el cadáver del centinela, pasa al **207**.

Si decides no hacer caso del cadáver y apresurarte a entrar en la jaula del itikar, pasa al **224**.

237

La jala sabe tan bien como huele y después de la agotadora marcha a través de las colinas es un grato alivio para vuestras sedientas gargantas. Suma 1 punto a tu RESISTENCIA.

—¿Saben dónde podemos encontrar a un hombre llamado Tipasa el Nómada? —pregunta Banedon consiguiendo disimular su acento nórdico gracias a su dominio del dialecto de Ikaresh.

—Lo siento, amigo, pero nunca he oído ese nombre —replica uno de los parroquianos.

—Deberían preguntar —interrumpe el otro— a la viuda Soushilla. Pocas cosas hay en Ikaresh que ella no conozca.

—¿Dónde podemos localizarla? —preguntas tú.

—En la taberna, naturalmente —replican los hombres a la vez—. Crucen la Plaza del Águila y la encontrarán en el trayecto hacia el mercado Dougga.

Dais las gracias a los ikareshianos y salís de la casa de comidas. Volvéis a la Plaza del Águila y desde allí os dirigís hacia el mercado Dougga en busca de Soushilla la Viuda.

Pasa al **376**.

238

Rehúyes el combate y echas a correr por el pasillo contiguo, pero el enemigo sale en tu persecución y el retumbar de botas con remaches de hierro resuena en tus oídos.

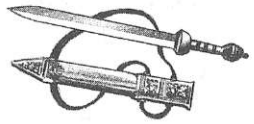
Bajas la escalera a toda velocidad, pasas bajo un arco de plata y sigues por una balconada que da a la zona inferior del salón.

Vislumbras la silueta del señor de la Oscuridad Haakon que en el salón de abajo levanta su puño enfundado en un guantelete. Un drakkar aparece de no se sabe dónde y salta hacia ti enarbolando una espada sobre su yelmo en forma de calavera. Se oye un estampido ensordecedor y de una piedra que sostiene en una mano el señor de la Oscuridad sale disparado un relampagueante rayo azul que vuela hacia ti. El drakkar ataca y te hiere en el antebrazo (pierdes 1 punto de RESISTENCIA), pero ahora se interpone en la trayectoria del rayo. Desaparece en un destello de luz; sólo quedan de él unas cenizas y el pútrido olor a carne quemada.

Al final de la balconada ves otro arco y una escalera.

Si deseas escapar a través del arco, pasa al **381**.

Si prefieres huir por la escalera, pasa al **317**.



239

Si quieres entrar en la Tumba, debes distraer o silenciar al centinela drakkar.

Si tienes Tintura de hierbas de las tumbas, pasa al **260**.

Si no tienes ese líquido, has de aproximarte arrastrándote al centinela y reducirlo lo más rápida y silenciosamente que puedas.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees las disciplinas de *Caza, Rastreo* y *Camuflaje*, suma 2 al número que hayas obtenido. Si has alcanzado el rango del Kai de *Guardián*, suma 3 a ese número.

Si el total está entre 0 y 4, pasa al **324**.

Si es 5 o un número mayor, pasa al **303**.

240

Los itikar son criaturas salvajes y malignas. Puede costarle muchos años a un jinete domar y amaestrar a uno. Pero, una vez domesticados, los gigantescos pájaros negros son de una lealtad a toda prueba. Al acercarte, el itikar siente que tú no eres su dueño y te ataca furiosamente con su pico y sus garras mortíferas.

Itikar: DESTREZA, 17
RESISTENCIA, 30

Resuelve el combate de la manera habitual, pero multiplica por 2 los puntos de RESISTENCIA que pierda el gigantesco pájaro. Cuando su puntuación llegue a cero, lo habrás dominado lo bastante para poder montarte en su silla y dirigirlo. Los puntos de RESISTENCIA que pierdas en el combate cuentan como heridas y debes restarlos de tu actual puntuación de RESISTENCIA.

Si logras reducir a cero la puntuación de resistencia del itikar, pasa al **217**.

241

Una vez fuera de la cueva, Banedon y tú reemprendéis sin más demora la marcha hacia Ikaresh. Al acercaros a los suburbios de la ciudad, pasáis junto a una pequeña cabaña redonda ante cuya puerta una cabra está comiendo de un pesebre. En el oscuro umbral aparece un hombre que os saluda tocándose la frente en señal de amistad y os invita a entrar en su humilde casa.

Si deseas aceptar su invitación, pasa al **225**.

Si decides rehusarla y seguir caminando hacia Ikaresh, pasa al **272**.

Si posees la disciplina de *Sexto sentido*, pasa al **365**.

242

Reconoces al personaje vestido de rojo: es un vordak, un servidor de los señores de la Oscuridad, una de las poderosas criaturas de ultratumba. Los vordaks poseen un gran poder psíquico y sientes que te está explorando con esa fuerza mental. Sabes que, si quieres escapar de esa tropa maligna, no sólo tienes que esconderte, sino también defender tu mente.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina de *Camuflaje*, suma 2 al número que hayas obtenido. Si posees la disciplina de *Defensa psíquica*, suma 3 a ese número.

Si el total está entre 0 y 6, pasa al **262**.

Si es 7 o un número mayor, pasa al **378**.

243

Tu golpe mortífero arroja al drakkar por encima del fortificado parapeto. El guerrero desaparece y cae a plomo en el valle a más de mil metros de profundidad.

Pasa al **306**.

244

Distingues con claridad la calzada principal que une Chula con la capital cruzando las aguas saladas del lago Inrahim mediante un viaducto de unos nueve metros de altura. Es una señal útil por la que puedes orientarte. Unas pocas casas de piedra con tejado de tierra batida se agrupan formando

pequeños núcleos de población a lo largo de la calzada. Su número aumenta a medida que te acercas a la ciudad.

Estás a unos ocho kilómetros de Chula cuando divisas una negra nube a una altura de varios centenares de metros sobre uno de los pequeños poblados. Es una nube de kraans, que tratan de interceptarte el paso.

De repente el itikar lanza un graznido de dolor y un montón de plumas arrancadas de una de sus alas vuela por el aire. Un kraan se ha aproximado por detrás y se encuentra a una distancia de menos de cien metros. El drakkar que lo monta se cuelga al hombro una ballesta de bronce descargada y empuña su negra espada. Su dardo ha atravesado un ala de tu montura y él se dispone a atacarte mientras el itikar pierde velocidad y altura.

Drakkar a lomos del kraan: DESTREZA, 20
RESISTENCIA, 28

El kraan y su jinete se lanzan en picado sobre ti por detrás. Sólo podrás luchar durante un asalto antes de que el ímpetu de su ataque los aleje fuera de tu alcance.

Si pierdes más puntos de RESISTENCIA que tu enemigo en ese asalto, pasa al **347**.

Si el enemigo pierde más puntos de resistencia que tú, pasa al **327**.

Si ambos perdéis exactamente el mismo número de puntos de RESISTENCIA, pasa al **271**.

245

Te descuelgas del cuello el Triángulo de piedra azul y lo introduces en la muesca de la pared. Encaja perfectamente. Oyes el rechinar de una piedra sobre otra y la puerta se abre dejando al descubierto una cámara. Aunque está débilmente iluminada, en la espesa capa de polvo que cubre

el suelo de mármol ves innumerables huellas de pisadas. Al entrar en la cámara divisas un trono de tosca piedra situado enfrente de la pared del fondo.

Detrás de ti la puerta se cierra con amedrentadora velocidad.

Pasa al **289**.

246

Con la Llave de cobre abres la puerta e irrumpes en el jardín con el tiempo justo. Cuando la pesada puerta se cierra de golpe, oyes cómo dardos de ballesta rebotan contra las planchas de hierro.

El jardín interior está perfumado con la fragancia de árboles y arbustos exóticos que rodean un artístico estanque de aguas azules y profundas. Es un bello espectáculo, pero no te atreves a detenerte a gozar de él. Los drakkarim y los guardias del Palacio saben dónde estás y debes seguir adelante si quieres huir.

Detrás de una hilera de árboles, una escalera asciende hasta una pequeña puerta que hay en el muro de la parte superior del Palacio. A tu derecha un túnel de ramas serpentea entre árboles y matorrales.

Si decides subir por la escalera a la pequeña puerta, pasa al **352**.

Si prefieres internarte por el sinuoso sendero, pasa al **391**.

Si posees la disciplina de *Rastreo*, pasa al **220**.

247

El viaje a través de los Koos es vertiginoso. El *Jinete del espacio* se desliza entre las torres de peñascos que se elevan desde el fondo del valle con una grandeza fantástica y sobrenatural. Allá abajo aguas sulfurosas salen borboteando de fisuras abiertas en el suelo anaranjado y corrientes de

silbante lava excavan canales circulares que brillan como fosos de fuego líquido. Observas el cielo, pero no ves señal alguna del enemigo.

—Ikaresh —dice Banedon pensativamente—, la Guardia del Águila. Allí es donde encontraremos a Tipasa el Nómada. Es el lugar donde nació y donde vive su familia. Él suele vagar por el Gran Desierto, pero siempre vuelve a Ikaresh.

Avanzada la tarde llegáis a las colinas del otro lado de los Koos, desde donde se divisa la ciudad de Ikaresh. Banedon amarra el *Jinete del espacio* a un pináculo de piedra y ordena que se descuelgue una escala de cuerda para que podáis bajar a tierra. Se ha decidido que él y tú entraréis en Ikaresh a pie y trataréis de localizar a Tipasa, mientras Nolrim y la tripulación del *Jinete del espacio* esperan escondidos vuestro regreso. La aparición del barco planeando sobre la montañosa ciudad atraería un interés no deseado.

Banedon y tú os preparáis para vuestra misión tiznándoos la piel con bayas negras de copalla y vistiéndoos con las ropas grises y blancas que llevan comúnmente las gentes de la montaña de esa región. Luego os despedís de Nolrim y emprendéis la marcha por las áridas colinas.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre 0 y 2, pasa al **337**.

Si está entre 3 y 9, pasa al **383**.

248

Un vendedor bajo y robusto pregona su mercancía en un puesto cerca del arco. Sus ojillos como cuentas se mueven de un lado a otro debajo de un turbante exageradamente grande.

Cuando os acercáis a su puesto, se abalanza sobre vosotros intentando desesperadamente y con toda suerte de descabellados argumentos convenceros para que compréis sus artículos, que a todas luces son de inferior calidad. Parece sorprendido cuando lo interrumpes con tu pregunta.

—¿Tipasa? —replica—. Sí, sé dónde vive.

Entonces te ofrece un chaleco chillón de arpillera rosa y anaranjada.

—Sería un valioso regalo para su estimado amigo —sugiere mirando continuamente tu bolsa—. Son sólo 5 Coronas de oro, señor.

Comprendes que tendrás que comprarle esa ridícula prenda si quieres que el vendedor os diga dónde vive Tipasa.

Si deseas comprar el chaleco, paga al hombre 5 Coronas de oro y pasa al **328**.

Si no quieres comprar el chaleco o no puedes pagar al vendedor 5 Coronas de oro, pasa al **274**.

249

Al morir el vordak, su cuerpo se disuelve poco a poco en un burbujeante líquido verde que marchita las plantas que hay debajo de la arrugada vestimenta roja. El zumbido de una espada te avisa de que los drakkarim se acercan y rodean a su jefe muerto. Sin dudar envainas tu arma y corres a buscar refugio entre los densos árboles.

Pasa al **228**.

250

Mientras observas cómo los jinetes de los kraans desaparecen en el cielo crepuscular, un ruido atronador retumba a través de la llanura desde Barrakeesh. El sonido es amenazador y encierra un peligro latente, como si la ciudad misma maldijera por tu huida.

Te das media vuelta y centras tu atención en Banedon, tu inesperado salvador. El improvisado vendaje que cubre su herida se halla empapado de sangre y el joven está pálido y débil.

Si posees la disciplina de *Curación*, pasa al **377**.

Si no posees esa disciplina, pasa al **339**.

251

Tienes mucha suerte de no haber sido alcanzado de lleno por la explosión, pero aun así la llamarada azul te chamusca la mano y el brazo y te tira al suelo. Pierdes 6 puntos de RESISTENCIA.

Si sigues vivo, pasa al **316**.

252

Apartas rápidamente los pies del reluciente acero y evitas por muy poco ser herido cuando el hacha se clava unos centímetros en el pulimentado suelo de piedra. Antes de que el guarda pueda intentar otro golpe, le das una patada en la mano y haces que el arma salga girando por el aire. El guardia chilla y se aprieta contra el pecho los dedos rotos.

Te vuelves y corres hacia una puerta abierta. Resuena en tus oídos el ruido de pies que corren, pues la guardia del Palacio ha sido alertada. Juntamente con los drakkarim, están empeñados en encontrarte y matarte lo antes posible.

Al otro lado de la puerta arranca un puente en ángulo inclinado sobre un jardín interior, uniendo esa parte del Palacio con una esbelta torre de mármol blanco. En la entrada del puente, una estrecha escalera baja al jardín inferior.

Si deseas cruzar el puente y entrar en la torre, pasa al **396**.

Si decides descender por la escalera, pasa al **215**.

253

De repente el dolor cesa, pero un nuevo horror toma forma ante tus ojos. Una espiral de vapor verde salida de la oscuridad se está convirtiendo lentamente en la figura de un monstruo semejante a una reluciente serpiente. De la boca del señor de la Oscuridad brota una niebla gris que se dirige flotando hacia el interior de ese horror infundiéndole el poder de la muerte. La serpiente se retuerce y contorsiona al

llenar su cuerpo la niebla gris, dejando de ser una ilusión óptica para transformarse en una pesadilla viviente. Dos puntos carmesí brillan en sus ojos cuando se desliza hacia ti.

Dhorgaan: DESTREZA, 20
RESISTENCIA, 40

Si posees una Maza enjoyada, suma 5 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea, por tratarse de un arma encantada, especialmente eficaz contra semejante criatura.

Si vences en la lucha, pasa al **335**.

254

El frío aire te azota el rostro al precipitarse hacia el lago Inrahim. Los jinetes de los kraans, el barco volador y el lejano horizonte se mezclan ante tus ojos en un caleidoscopio de formas e imágenes. Temes que esto sea lo último que veas en tu vida.

Te dispones a morir y te sientes tranquilo y relajado. De repente eres atrapado por una tupida red de cuerdas. Sufres una tremenda sacudida que te deja aturdido y sin aliento. (Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.) Lo imposible está sucediendo: en vez de caer, te elevas por el aire.

Has sido capturado por una densa malla de cuerdas como una mosca en una telaraña. Eres alzado hacia el barco volador con la misma rapidez con la que descendías. Tres enanos barbudos vestidos con brillantes trajes de campaña guateados te suben hasta el botalón que recorre todo el casco de la nave. No tienes tiempo para expresarles tu agradecimiento, pues el pequeño navío del espacio está siendo atacado por los jinetes de los kraans.

En un extremo del botalón un enano combate cuerpo a cuerpo con un rugiente drakkar. Y por supuesto está per-

diendo. Cuando corres a ayudarlo, otro de los malvados guerreros aterriza en el centro del barco, sobre lo alto de la fortificada plataforma.

Si deseas ayudar al enano, pasa al **280**.

Si quieres saltar desde el botalón y subir a la plataforma fortificada, pasa al **361**.

255

Cuando el drakkar se desploma en el suelo, un Cubo de cristal negro cae de su bolsillo. Si deseas apoderarte de él, guárdalo en tu propio bolsillo y anótalo en tu *Hoja de Personaje* como un objeto especial. El grito del vordak aparta tu atención del cadáver: ese horrible alarido ha sonado con gran fuerza y muy cerca.

Pasa al **228**.

256

—Toma —dice Banedon echándole una Corona de oro en el cuenco vacío—. ¿Nos vas a ayudar ahora?

Ella se lleva la moneda a la boca y muerde el oro. Convencida de que la moneda es auténtica, asiente con la cabeza.

Si quieres preguntarle si ella es Soushilla, pasa al **307**.

Si prefieres preguntarle si sabe dónde podéis encontrar a Tipasa el Nómada, pasa al **314**.

257

La criatura te hinca en la espalda su curvo pico, empalándote con su afilada punta. Te eleva en el aire y con un movimiento de su poderoso cuello te estrella contra la pared. Por fortuna para ti, tu muerte es instantánea al hacerse pedazos tu cabeza contra el duro mármol.

Tu vida y las esperanzas de Sommerlund hallan así un trágico final.

258

La Espada del Sol vibra henchida de poder cuando apuntas con ella hacia la llama que avanza velozmente con un silbido tan agudo que ahoga el ruido de la batalla. Te afianzas para aguantar el impacto. La llama choca con la Sommerswerd produciendo un atronador estruendo, pero es retenida en la punta de la hoja mágica, que la convierte en una bola de líquido fuego purpúreo. Instintivamente haces un molinete con la espada alrededor de tu cabeza y arrojas la bola de fuego hacia lo alto.

El vordak grita aterrado, pero su suerte está echada. La bola de fuego consume a la bestia zlan y a su jinete, provocando una tremenda explosión cuyo brillo iguala al del sol.

Pasa al **267**.

259

Dos dardos hienden silbando el aire y se clavan en tu espalda. Una sacudida de dolor te recorre el cuerpo. Te desmayas y caes sobre los picos envenenados. Al desangrarte hasta morir, el último sonido que oyes es la horripilante carcajada de triunfo del señor de la Oscuridad Haakon, que sobresale por encima de los alaridos crueles de sus malvados guerreros drakkarim.

Tu vida y las esperanzas de Sommerlund hallan así un trágico final.

260

Escondiéndote detrás de los instrumentos de excavación esparcidos alrededor del cráter te arrastras hasta el centinela y viertes la Tintura en la botella de agua que tiene a sus pies.

Pocos minutos después el centinela agarra la botella y bebe un trago de agua. Al cabo de un rato empieza a sen-

tirse mal. Cuando se aleja tambaleándose para vomitar, te deslizas sin ser visto en el interior de la Tumba.

Pasa al **395**.

261

Al precipitarte hacia tierra, una mancha borrosa de colores destella ante tus ojos. Los jinetes de los kraans, el navío volador y el lejano horizonte se mezclan en un caleidoscopio de formas, las últimas imágenes que ves antes de estrellarte contra la dura y reseca superficie salada del lago Inrahim.

Tu vida y las esperanzas de Sommerlund hallan así un trágico final.

262

Has sido descubierto; el vordak lanza un horrible y agudo grito y con su huesudo dedo señala tu escondite. Los drakkarim corren hacia ti abriéndose paso a través de la maleza con sus negras espadas.

Si quieres sacar tu arma y prepararte para combatir, pasa al **212**.

Si prefieres intentar huir de ellos, pasa al **393**.

263

La anciana mendiga se aleja cojeando por la calleja. Banedon y tú volvéis a la plaza en la que se alza el monolito del águila, donde una flecha señala hacia el oeste. Las sombras del atardecer ya se alargan cuando partís de nuevo desde la Plaza del Águila.

Pasa al **216**.

264

Un terrible alarido retumba por encima del zumbido del viento, causándote un gran dolor de cabeza. Estás siendo atacado por una poderosa fuerza mental. A menos que poseas la disciplina de *Defensa psíquica*, resta 2 puntos de tu RESISTENCIA actual.

El itikar se estremece y tuerce frenéticamente la cabeza a un lado y a otro cuando el alarido resuena de nuevo. Adviertes que el gran pájaro padece una terrible angustia al ser atormentado por el ataque mental. Miras atrás y el miedo te hace sentir como un nudo en el estómago: un kraan se lanza en picado contra ti. Sobre su lomo cabalga un adversario tuyo: un vordak, una de las criaturas de ultratumba y monstruoso lugarteniente de los señores de la Oscuridad. Cuando el kraan enfila hacia ti, el vordak extiende los brazos y salta de su silla. Aterriza detrás de ti, a horcajadas sobre el lomo del itikar, e hincha sus huesudos dedos en la carne cubierta de plumas de tu montura. La fuerza del impacto te arroja hacia adelante y las riendas se te escurren de las manos.

El pájaro gigante grazna de horror y dolor cuando el vordak le paraliza el espinazo. Debes actuar rápidamente, pues el itikar cae a plomo hacia la superficie salada del lago Inrahim.

Si posees la Sommerswerd, la Espada del Sol, pasa al **315**.

Si no posees ese objeto especial, pasa al **299**.

265

Se niega a decirte nada hasta que le eches alguna moneda en su cuenco de mendiga.

Si deseas darle una Corona de oro, haz el ajuste necesario en tu *Hoja de Personaje* y pasa al **397**.

Si no quieres o no puedes darle dinero, pasa al **256**.

264. *El vordak aterriza detrás de ti e hinca sus huesudos dedos en la carne de tu montura.*

266

Tu habilidad del Kai te avisa de que dos guardias del Palacio suben a todo correr por la escalera inferior desde su garita, que está en la base de la torre. Asciendes por el otro tramo de la escalera antes de que los drakkarim entren y vean en qué dirección has escapado.

Pasa al **322**.

267

Los drakkarim vacilan, cegados por el resplandor. Nolrim aprovecha la oportunidad para animar a sus hermanos contra los invasores, dirigiendo el ataque con su poderosa hacha de guerra. El arma silba y arranca chispas de las negras corazas de los enemigos, segando sus inseguras filas como una guadaña las espigas de trigo.

Subes de nuevo a la plataforma y ves a un drakkar que se dispone a atacar a Banedon. El joven mago parece no inmutarse ante el vociferante guerrero que amenaza decapitarlo con un espadón negro. Banedon apunta con su dedo índice al drakkar que se apresta a golpearlo.

Si deseas atacar al drakkar antes de que aseste a Banedon un golpe en la cabeza, pasa al **330**.

Si decides no atacarlo, pasa al **394**.

268

Dando un salto de tigre agarras la ardiente gema un segundo antes de que el puño enguantado de Haakon se estrelle contra el suelo en el lugar donde se encontraba la piedra. Te vuelves para hacer frente a tu enemigo empuñando en alto la gema. Su rayo azul centellea contra la negra armadura del señor de la Oscuridad. Éste se encoge bajo la llamarada y cae de rodillas. Cuando Haakon comienza a extinguirse, su casco emite un repulsivo ruido de succión.

Un súbito estallido te sobresalta, pero ya no estás en peligro. La incandescente gema ha desaparecido de tu mano. Como su dueño, ha salido de la dimensión de este mundo, a la que nunca volverá.

Pasa al **400**.

269

Miras fijamente el cerrojo en un intento de descorrerlo. El sonido de pies que corren detrás de ti te hace estremecer al advertir que los drakkarim suben en tromba la escalera. Entonces, muy despacio, el cerrojo empieza a moverse. Tan pronto como se descorre lo suficiente, abres de un empujón la puerta de piedra y sales corriendo por ella, sin saber lo que puede haber al otro lado.

Pasa al **352**.

270

Echas a correr por la cueva sembrada de rocas, deseoso de escapar del contagioso anciano. Las horroríficas historias que has oído contar acerca de la lepra hacen que olvides todo cuidado y en tu precipitación pierdes 2 objetos de la mochila. Elige cuáles y táchalos en tu *Hoja de Personaje*. (Si no tienes ningún objeto de la mochila, pierdes un arma y un objeto especial.)

Pasa al **241**.

271

El jinete del kraan grita a tu izquierda, desviado de su curso por tu rápido contraataque. Ahora se encuentra a unos treinta metros debajo de ti, pero hace girar al kraan para atacarte de nuevo. Tú tuerces hacia el sur para evitar ser acorralado entre los dos escuadrones convergentes de jinetes a lomos de los kraans. Tu cambio de dirección aumenta la distancia que te separa de tus perseguidores, pero

el itikar ha sido malherido y se halla aterrado por los aullidos del kraan.

Estás a punto de desesperar. Tu montura alada pierde tanta sangre que puede quedar inconsciente en cualquier momento y tirarte como una piedra desde lo alto del cielo. De repente divisas algo a lo lejos. Es una visión que renueva tu fe en los milagros.

Pasa al **221**.

272

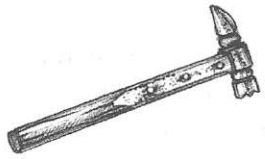
Seguís por un sendero a lo largo de un seco barranco, lecho de un antiguo río que fluyó en otros tiempos por esas montañas. Una árida brisa levanta remolinos de polvo rojizo en los bancos de tierra estéril. De repente aparecen los blancos edificios de Ikaresh y, cuando el polvo se posa, os encontráis en una pequeña plaza cuadrada junto al arco abierto de la puerta este de la ciudad.

Sobre un alto monolito de basalto en el centro de la plaza se alza un águila —el emblema de la ciudad—, fundida en bronce. En el pico sostiene tres flechas también de bronce, cada una de ellas apuntando a una salida de la plaza.

Si quieres dirigirte al norte, hacia el mercado Dougga, pasa al **376**.

Si deseas dirigirte al oeste, hacia la plaza principal, pasa al **216**.

Si prefieres dirigirte al sur por la Avenida de las Águilas, pasa al **342**.



273

El akataz se abalanza contra ti. Caes de espaldas y das patadas con ambos pies, pero el peso del perro sobre tus pulmones te deja sin aliento. El akataz te desgarra un hombro (pierdes 1 punto de RESISTENCIA) antes de rodar escaleras abajo. Su aullido se interrumpe al estrellarse la bestia contra el suelo de mármol de la parte inferior del salón.

Te pones en pie de un salto y sacas el arma, pues los drakkarim arremeten contra ti. Un terrible alarido, lleno de odio y furor, resuena en el salón.

—¡Matadlo!

Los drakkarim desenvainan sus negras espadas, impacientes por obedecer la orden de su señor. Te atacan simultáneamente.

Drakkarim: DESTREZA, 18
RESISTENCIA, 35

Puedes eludir el combate en cualquier momento, corriendo hacia el pasillo contiguo.

Si deseas eludir el combate, pasa al **238**.

Si vences en el combate, pasa al **345**.

274

Banedon sostiene un reluciente anillo de plata ante las narices del vendedor y le dice:

—Es suyo, amigo, si nos dice dónde podemos encontrar a Tipasa.

El vendedor le arrebata a Banedon el anillo de la mano y contesta tartamudeando:

—La primera calleja a la izquierda pasados los establos. Vive en la casa de la puerta azul.

Atravesáis a toda prisa la concurrida plaza del mercado hacia los establos y os internáis por la calle que arranca del

otro lado. Al torcer por la calleja, oís el grito de chasco del vendedor: el anillo acaba de desvanecerse en su dedo. Al final de la calleja halláis la casa de la puerta azul.

Pasa al **206**.

275

Reconoces la bandera que ondea sobre una plataforma fortificada en el centro de ese extraño navío: es la enseña con la media luna y las estrellas de cristal del gremio de magos de Toran, una ciudad del norte de Sommerlund. El barco volador está mandado por un mago sommerlundés, paisano tuyo. Es un joven rubio, vestido con una larga túnica de color azul oscuro.

Te ha sorprendido tanto la súbita aparición del barco que no reparas en la sangre que está arrojando por la boca el itikar: la criatura va a morir de un momento a otro. De repente el gran pájaro lanza un lastimero graznido de agonía. Sus alas se quedan rígidas y se le dobla la cabeza al escapar de su cuerpo herido el último aliento de vida. Te tira hacia adelante y sientes que se te revuelve el estómago al caer a plomo en dirección hacia el lago Inrahim.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre 0 y 4, pasa al **374**.

Si está entre 5 y 8, pasa al **254**.

Si es 9, pasa al **261**.

276

—¿Por qué lo preguntas? —replica suspicaz, parpadeando para quitarse las lágrimas de los ojos—. ¿Qué clase de negocios tienes con el viejo Tipasa?

—Es amigo mío —contesta Banedon, poniendo una Corona de oro sobre el mostrador de la taberna.

La anciana tapa la moneda con una mano. Su expresión es astuta y calculadora.

—Soushilla es vieja, su memoria flaquea con la edad —dice aguardando expectante y mirando con codicia la bolsa de Banedon.

Éste la abre para sacar otra Corona, pero un ágil ratero se la ha vaciado. Avergonzado, evita tu mirada, a la vez que se ruboriza.

—Cinco Coronas de oro pueden refrescarme la memoria —añade, ahora mirándote a ti.

Si quieres dar a la vieja 5 Coronas de oro, táchalas en tu *Hoja de Personaje* y pasa al **326**.

Si no tienes 5 Coronas de oro o no quieres dárselas a la vieja, sal de la taberna y pasa al **202**.

277

Te agachas mientras esperas la oportunidad de saltar hacia adelante y abrir la puerta. Cada vez más dardos de ballesta rebotan contra la pared y el parapeto. El ruido de botas con herrajes te hace estremecer: los drakkarim suben precipitadamente la escalera. ¡Ahora o nunca!

Saltas y corres hacia la puerta, agarrando con dedos temblorosos el cerrojo de hierro. Un proyectil con punta de acero arranca esquirlas de piedra a pocos milímetros de tu mano, otro rebota y te causa un corte encima de un ojo. En cuanto descorres el cerrojo lo suficiente, abres de un empujón la puerta de piedra y entras corriendo por ella, sin saber lo que hay al otro lado.

Pasa al **352**.

278

Corres medio agachado hacia tu espada de oro, agarras su empuñadura y continúas corriendo a toda velocidad hasta esconderte detrás de otra columna. De repente, del puño del señor de la Oscuridad salta otra ráfaga de energía que estalla en la base de la primera columna arrancándola del suelo. Un tremendo estampido te atruena los oídos y la onda explosiva te tira de espaldas. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. La risa de Haakon sobresale por encima del estruendo que causa el derrumbamiento de piedras, hasta que un dolor desgarrador te atenaza la cabeza.

Si posees la disciplina de *Defensa psíquica*, pasa al **223**.

Si no posees esa disciplina, pasa al **379**.

279

Ante ti tienes un estrecho corredor iluminado por la luz anaranjada del sol poniente que se filtra a través de pequeñas ventanas abiertas en lo alto del muro almohadillado. En el aire resuenan pies que corren, pues todos los guardias del Palacio han sido alertados. Juntamente con los malvados drakkarim están empeñados en encontrarte y matarte, pues perderán la vida si fracasan.

Llegas a una puerta que da acceso a una balconada exterior. Una escalera desciende hasta un puente que une el Palacio principal con una esbelta torre de mármol blanco. La escalera continúa debajo del puente, desapareciendo hasta los jardines inferiores. No ves a ningún soldado en el puente ni en los jardines.

Si deseas bajar al puente y entrar en la torre de mármol, pasa al **396**.

Si prefieres dejar el puente y seguir bajando por la escalera hasta los jardines del Palacio, pasa al **215**.

280

El drakkar está estrangulando al enano. Al divisarte, suelta a éste y le estrella en el rostro el puño enfundado en un guantelete, lanzándolo al espacio. Este asesinato a sangre fría te indigna: sacas tu arma y atacas al drakkar.

Drakkar: DESTREZA, 18
RESISTENCIA, 25

Debido a la rapidez de tu ataque, no restes puntos de tu RESISTENCIA en el primer asalto.

Si vences en la lucha, pasa al **213**.

281

Cuando os dais la vuelta para marcharos, el leproso os dice que esperéis. De un montón de harapos escondido debajo del puente saca una Maza con joyas incrustadas. El arma está forjada con plata maciza, y el mango, adornado con esmeraldas y diamantes.

—Aceptadla, os lo suplico, en prueba de mi eterno agradecimiento.

Si deseas aceptar ese regalo, anota la Maza enjoyada en tu *Carta de Acción* como un objeto especial (que llevarás sujeta al cinturón) antes de abandonar la cueva.

Pasa al **241**.

282

Sales del campanario y te diriges hacia el centinela. Al principio, escondiéndote detrás de una torreta y otra, te resulta fácil avanzar sin ser visto. Sin embargo, en los últimos treinta metros que te separan de la plataforma de aterrizaje no encuentras un lugar en el que ocultarte, pues la plataforma y el tejado del Palacio están unidos por una pasarela descubierta.

Si posees la disciplina de *Poder mental sobre la materia*, pasa al **295**.

Si no posees esa disciplina del Kai, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si posees las disciplinas de *Caza* o *Camuflaje*, suma 2 al número que hayas obtenido. Si has alcanzado el rango del Kai de *Guerrero* u otro superior, suma 3.

Si el total está entre 0 y 4, pasa al **357**.

Si está entre 5 y 9, pasa al **389**.

Si es 10 o un número mayor, pasa al **236**.

283

Tu negativa no ofende a los enanos. Han visto cómo una jarra de cerveza de Bor enfurecía o dejaba inconscientes a hombres hechos y derechos. Nolrim agarra la jarra y la vacía de un tremendo trago. Después se quita la espuma de la barba rojiza con un experto movimiento de su dedo índice.

Si deseas preguntar a los enanos cómo han ido a parar bajo el mando de Banedon, pasa al **291**.

Si quieres darles las buenas noches y retirarte a dormir, pasa al **359**.

284

Les pides a gritos que se detengan, pero tu acento no hace sino confirmar sus sospechas de que sois unos espías. Uno de ellos te arroja una piedra, que te hiere en la frente. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

—¡Corre, Lobo Solitario! —grita Banedon—. ¡Te harán pedazos si te agarran!

Al aproximarse, sus miradas fanáticas te dicen a las claras que sería una locura quedarte allí. Te das media vuelta y echas a correr como alma que lleva el diablo.

Pasa al **340**.

285

Cuando das media vuelta y echas a correr por el pasillo, un terrible alarido lleno de odio y furor resuena en el salón:

—¡Matadlo!

Miras hacia atrás. Los drakkarim están desenvainando sus negras espadas, impacientes por obedecer la orden de su señor. Bajas velozmente algunos escalones, atraviesas una arcada de plata y sigues corriendo por una balconada que domina la zona inferior del salón.

El akataz está ya casi encima de ti. Sientes en las piernas su fétido aliento. Instintivamente te apartas hacia un lado en el preciso momento en que el perro salta. Va a chocar de bruces contra una columna de mármol. Su hocico magullado lanza un aullido de dolor cuando arremetes contra él y le asestas un golpe mortal. Nunca volverá a atacar a nadie.

Vislumbras en el salón inferior la feroz silueta del señor de la Oscuridad Haakon, que levanta hacia ti su puño enfundado en un guantelete. Un drakkar aparece de no se sabe dónde y avanza hacia ti enarbolando una espada sobre su yelmo en forma de calavera. Se oye un estampido ensordecedor cuando de una piedra que sostiene en una mano el señor de la Oscuridad sale disparado un relampagueante rayo azul que vuela en dirección hacia ti. El drakkar te ataca y te hiere en un brazo (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA), pero ahora está en la trayectoria del rayo. Desaparece en un destello de luz, dejando sólo tras él cenizas y el pútrido olor a carne quemada.

Al final de la balconada hay otro arco y una escalera.

Si deseas escapar a través del arco, pasa al **381**.

Si prefieres huir por la escalera, pasa al **317**.

286

Al caer la noche comienzas tu búsqueda. Los giaks no representan ningún problema que no puedas resolver con tus habilidades de guerrero, pues están exhaustos a causa del trabajo agotador que realizan. Sólo los drakkarim parecen vigilar, pero hay menos de una docena patrullando por todo el cráter. Hasta que alcances el interior de la Tumba no parece que vayas a tropezar con ninguna dificultad especial.

Un drakkar monta guardia cerca de donde tú te encuentras. Sus ojos crueles brillan detrás de su máscara de la muerte. De vez en cuando aparta su atención de la guardia para echar un trago de una botella de agua.

Si posees la disciplina de *Poder mental sobre la materia*, pasa al **214**.

Si no posees esa disciplina, pasa al **239**.

287

Los itikar son por naturaleza criaturas salvajes y malignas y puede llevarle muchos años a un jinete domar y amaestrar a uno. Sin embargo, el esfuerzo merece la pena pues, una vez domesticados, los gigantescos pájaros negros son de una lealtad a toda prueba.

El itikar siente que tú no eres su dueño y trata de ahuyentarte hiriéndote en la espalda con un rápido y potente picotazo. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. No obstante, gracias a tu inquebrantable fuerza de voluntad, logras montarte en la silla y dominar a la criatura. Ésta vuelve la cabeza y fija en ti una torva y fría mirada, pero te das cuenta de que el pájaro ya no se muestra hostil hacia ti.

De repente divisas a los drakkarim, que cruzan en tromba la pasarela. Te inclinas hacia adelante, desenganchas de la argolla de la silla la soga que sujeta el itikar y agarras las gruesas riendas de cuero.

Pasa al **343**.

288

El drakkar te maldice y exhala el último aliento. Su grito se apaga cuando cae desde la plataforma. Corres a ayudar a tu paisano herido, pero la batalla aún no se ha terminado. Un jinete a lomos de un kraan se lanza en picado sobre ti apuntándote con una ballesta a la cabeza. Dispara y el dardo vuela hacia tu rostro. Entonces un agudo silbido metálico te taladra los oídos y el dardo es desviado milagrosamente como si hubiera chocado contra un escudo invisible.

Si posees (o has poseído en otra aventura) el Medallón de la Estrella de Cristal, pasa al **399**.

Si no posees ese objeto especial, pasa al **294**.

289

El trono empieza a girar. Un terrible alarido te taladra los oídos. Casi al instante se convierte en los ásperos gruñidos de un lenguaje gutural. Nunca has oído idioma semejante. Palabras y sonidos que bocas humanas nunca podrían articular retumban como truenos en la cámara. Es la enigmática lengua que habla Haakon, señor de la Oscuridad de Helgedad.

Haakon se levanta del trono. De su boca inhumana brotan aún los ecos de una voz espectral. Un puño enguantado se abre mostrando una piedra candente, alrededor de la cual crepita una llama azul. Sientes las corrientes de poder que irradia el núcleo de esa piedra. De repente las palabras de Haakon se transforman en las de un idioma que entiendes perfectamente: el sommerlundés.

—¡Contempla tu último destino, señor del Kai!

Se oye un estampido ensordecedor y de la fuente de energía sale disparada una bola de fuego azul hacia tu cabeza.

Si posees la Sommerswerd, pasa al **311**.

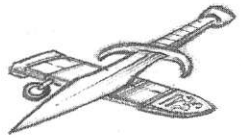
Si no posees ese objeto especial, pasa al **219**.

290

Registras el cuerpo del jefe drakkar muerto y descubres en un bolsillo un Cubo de cristal negro. Si deseas quedarte con él, guárdatelo en el bolsillo y anótalo en tu *Hoja de Personaje* como un objeto especial.

El estruendo atronador que producen otros drakkarim al bajar por la escalera de la torre te obliga a dejar los otros cadáveres y a dirigirte a todo correr hacia la puerta de madera.

Pasa al **246**.



291

Te enteras de que los enanos fueron en otro tiempo miembros de la tripulación de un barco normal, un buque mercante que navegaba por las Tentarias de la región meridional de Magnamund. Las Tentarias son una vasta extensión de lagos y mares interiores conectados entre sí formando un canal continuo de más de mil kilómetros de longitud. Como la falla del Ryme en Durenor, fueron el resultado de un gran corrimiento de tierras. Hace tres años el anterior capitán de los enanos, otro enano llamado Quan, perdió su barco, su cargamento y su tripulación jugando a las cartas. Al parecer el desdichado capitán no conoció la verdadera profesión de Banedon hasta que fue demasiado tarde. Así pues, Banedon se convirtió en el capitán de los enanos y desde entonces lo han seguido a través de mares y cielos del sur de Magnamund. El *Jinete del espacio* le fue regalada a Banedon por los magos de Dessi como recom-

pensa a haberlos ayudado a vencer al Gagadoth, una criatura monstruosa que aterrorizaba su país y contra la que su propia magia era impotente.

El *Jinete del espacio* se dirigía de Dessi a Barrakeesh cuando apareciste tú. Los enanos han oído por casualidad tu conversación con Banedon y están entusiasmados ante la perspectiva de una nueva aventura. No parecen amedrentarlos los peligros mortales que ciertamente les esperan.

Pasa al **359**.

292

Tu sentido del Kai te dice que la casa al final de la calleja es la vivienda de Tipasa. Le indicas a Banedon que te siga y os acercáis a la puerta azul.

Pasa al **206**.

293

Por un momento pierdes completamente el sentido de la orientación al caer dando vueltas en el espacio, sin comprender lo que te sucede. Intentas gritar, pero tus gritos quedan ahogados por el viento que te azota el rostro. Te estrellas contra las ramas más altas de un árbol toa. Quedas aturdido e insensible por el golpe. Cuando los drakkarim hallan tu cuerpo, éste se ha desangrado y está muerto.

Tu vida y las esperanzas de Sommerlund han encontrado así un trágico final.

294

El joven mago baja su vara y una sonrisa apunta en su rostro atormentado por el dolor.

—¡Ay de mí, he sido demasiado lento para defenderme! —dice con una mueca cuando te arrodillas a su lado y arrancas la lanza que lo tiene clavado al suelo. La herida es grave

y rápidamente restañas la hemorragia vendándola con unas tiras de tela que rasgas de su túnica de color azul oscuro.

El mago entonces se presenta.

—Soy Banedon, Maestro Oficial del gremio de la Estrella de Cristal —dice con voz débil y temblorosa—. Tú no necesitas presentarte, Lobo Solitario, pues solamente tú eres capaz de atraer a semejante compañía tan lejos de su país.

Mira a los jinetes de los kraans que se lanzan en picado a ambos lados del barco.

—Ayúdame a ponerme de pie. Tenemos que escapar antes de que nos echen del cielo.

Sostienes al mago mientras él agarra el timón de la nave, una esfera de cristal radiante con cientos de relucientes facetas, unida a una delgada barra de plata.

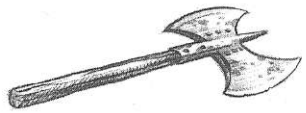
En el mismo instante en que sus manos rodean la esfera suena una tremenda explosión.

Pasa al **323**.

295

Concentrando tu habilidad en una bolsa de dinero que cuelga del cinturón del centinela, te esfuerzas por desatar la correa que la sujeta. Segundos más tarde la bolsa cae al suelo desparramando su contenido. El guardia grita horrorizado al ver que su dinero rueda desapareciendo por el borde de la plataforma y se arrodilla para recoger lo poco que queda. Al darte el centinela la espalda, sales de tu escondite y echas a correr por la pasarela.

Pasa al **236**.



296

La casa de comidas está llena de gente que se sienta ante pequeñas mesas de piedra. El humo que sale de artísticas pipas añade color al ambiente y los fumadores comentan toda clase de asuntos. Tres sujetos pendencieros de Ikaresh se lamentan de la muerte del viejo Zakhan. Otros se quejan de distintos agravios, llamando a su nuevo caudillo buey, bestia y otros nombres semejantes. Dos ikareshianos de tosca faz os saludan y os invitan a compartir sus pipas.

Si deseas aceptar su invitación, pasa al **362**.

Si decides rehusarla, podéis abandonar la casa de comidas y continuar caminando por la avenida; pasa al **388**.

297

Los guardias son los primeros en reponerse de la sorpresa del encuentro. Te atacan causándote una profunda herida en el pecho. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA.

Si sigues con vida y quieres luchar con los guardias, pasa al **334**.

Si intentas escapar volviendo a subir la escalera a todo correr, pasa al **209**.

298

Estás pensando si decidirte a forzar la puerta cuando oyes el rechinar de una piedra sobre otra. La puerta se abre lentamente dejando al descubierto una gran cámara. Aunque está débilmente iluminada, en la espesa capa de polvo que cubre el suelo de mármol ves innumerables huellas de pisadas. Detrás de ti la puerta se cierra con amedrentadora velocidad.

Pasa al **289**.

299

El vordak retira una mano huesuda, bañada en sangre, del lomo del itikar y empuña una negra maza de hierro que lleva colgada del cinturón. Levanta el arma e intenta aplastarte la cabeza. Es imposible eludir su ataque y debes luchar a muerte con esa criatura.

Vordak: DESTREZA, 17
RESISTENCIA, 25

A menos que poseas la disciplina de *Defensa psíquica*, resta 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante esta pelea, pues el vordak te ataca con la fuerza de su poder mental. Es inmune al *Ataque psíquico*.

Si vences en el combate, pasa al **203**.

300

Te despiertan poco después del amanecer los ronquidos de los enanos y el sordo zumbido del *Jinete del espacio*. Recoges tu equipo y subes a cubierta. Todo está en sombra, pues el *Jinete del espacio* vuela bajo un enorme afloramiento pétreo que sobresale de la ladera de una montaña a miles de metros sobre un valle. Banedon sigue al timón, pero ya no está en trance.

—Jinetes de kraans —te dice señalando el calcinado valle más allá de la zona de sombra—. Llegaron al amanecer.

Contemplas el extraño paisaje, un valle entre montañas, con miles de columnas formadas por grandes peñascos que se sostienen unos sobre otros en precario equilibrio. Los vassagonianos llaman a este lugar los Koos, las Agujas. Las columnas rocosas son tan altas que parece inevitable su derrumbamiento. Posados sobre dos de las columnas hay varios kraans. Los drakkarim que los montan exploran

el valle con catalejos. Transcurre una hora antes de que alcen el vuelo y desaparezcan.

—¡Largad velas, contramaestre Nolrim! —ordena Banedon con voz apenas audible sobre el creciente zumbido del *Jinete del espacio*—. Nos espera una veloz carrera.

Si posees un Cubo de cristal negro, pasa al **229**.

Si no posees ese objeto especial, pasa al **247**.

301

Apoyando los pies en las planchas de hierro trepas a lo alto de la puerta. Largos picos sobresalen del travesaño de madera, untados con negro alquitrán. Cuando pisas entre los picos, los guardias disparan sus ballestas contra ti.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si has alcanzado el rango del Kai de *Guardián* u otro superior, resta 2 del número que hayas obtenido. Si posees la disciplina de *Caza*, resta 1 de ese número.

Si el total es inferior a 4, pasa al **363**.

Si está entre 5 y 9, pasa al **259**.

302

Banedon se hace cargo del timón de su extraordinario barco, al que los enanos llaman la *Nave del espacio*, que vuela el desfiladero de Dahir. La visibilidad disminuye por momentos hasta que finalmente no se ven más que los botalones. Te sientes inquieto: si el *Jinete del espacio* se desvía aunque sólo sea una fracción de centímetros de su curso, os estrellaréis contra la pared de la montaña y os haréis pedazos.

—No te preocupes, Lobo Solitario —dice Nolrim, el enano que lleva la bolsa de terciopelo—. El capitán nos sacará de ésta con vida.

Banedon permanece de pie con una mano apoyada levemente en la brillante esfera de cristal, relajado y como en

trance. Tiene los ojos cerrados y un rayo blanco de energía traza una complicada figura en su frente y en sus sienes.

El enano te conduce al camarote de popa, donde la tripulación comenta entusiasmada su victoria sobre los jinetes de los kraans. Están sentados alrededor de una mesa en la que hay platos con humeantes viandas y jarras de espumosa cerveza. El rico olor a carne guisada y a cerveza de Bor llega hasta tu nariz recordándote el hambre canina que tienes.

Das rápida cuenta de la carne con calabacín que te ofrecen. Suma 3 puntos a tu RESISTENCIA. Sin embargo, dudas si aceptar una jarra de cerveza. La cerveza de Bor es tan fuerte que en muchas ciudades de Magnamund ha sido prohibida por temor a los estragos que puede causar.

Si deseas aceptar una jarra de la famosa cerveza, pasa al **392**.

Si decides declinar el ofrecimiento, pasa al **283**.

303

Con gran rapidez y cautela te acercas al centinela por detrás y, retorciéndole el cuello violentamente, lo silencias para siempre. Arrastras el cadáver y lo cubres con una carretilla antes de entrar en la Tumba.

Pasa al **395**.

304

El vordak se desploma a tus pies, pero antes de que puedas escapar te encuentras rodeado de drakkarim. Un silencio de muerte reina en el arboreto. Te dispones a abrirte paso entre tus enemigos, pero cada vez aparecen más guerreros. El miedo te hace estremecer: los drakkarim de refuerzo están armados con pesadas ballestas de bronce.

Cuando lanzas tu grito de guerra «Por Sommerlund», una lluvia de dardos envenenados cae sobre ti, tumbándo-

te de espaldas sobre la blanda tierra. El último sonido que oyes al desangrarte y morir es la espantosa carcajada de triunfo del señor de la Oscuridad Haakon que sobresale por encima de los crueles alaridos de sus drakkarim.

Tu vida y las esperanzas de Sommerlund hallan así un triste final.

305

Atas un extremo de la Cuerda a la barandilla del parapeto y arrojas el otro extremo hacia abajo. Luego empiezas a descender de la torre dejándote deslizar por la Cuerda. Estás a medio descenso cuando ves encima de ti a dos drakkarim que cortan el nudo. La cuerda se rompe y caes a plomo en el vacío.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has obtenido está entre 0 y 2, pasa al **293**.

Si está entre 3 y 9, pasa al **234**.

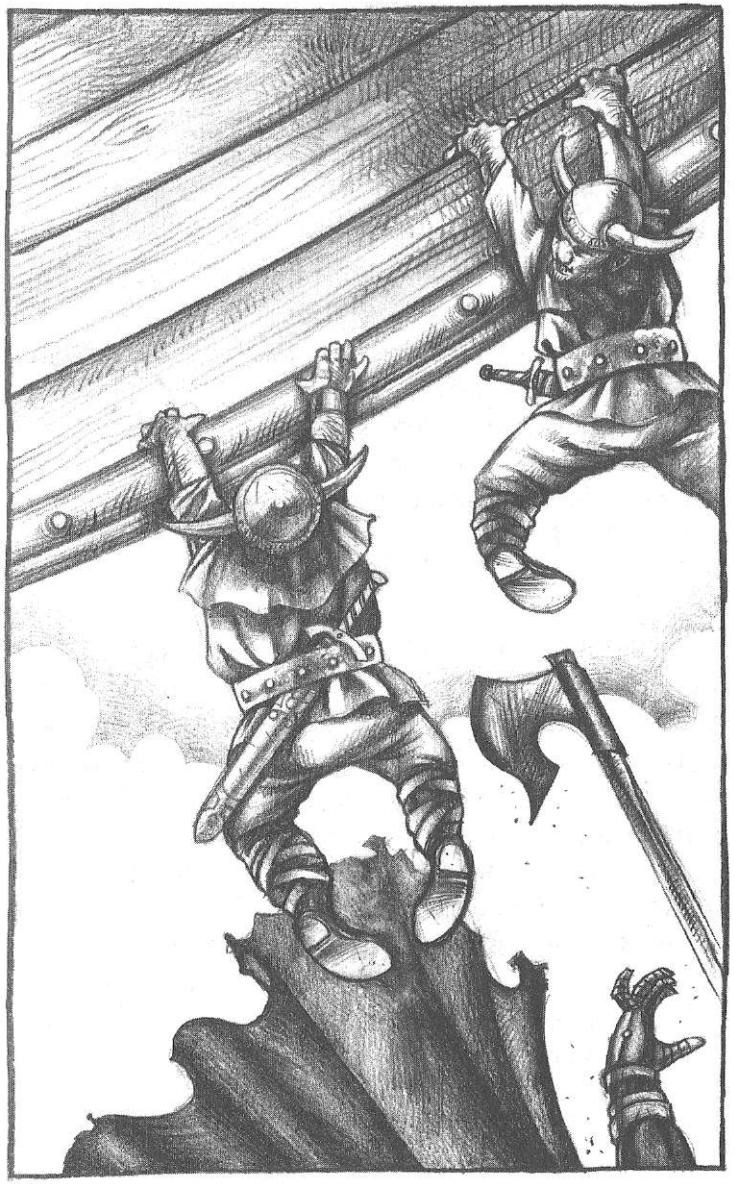
306

—¡Agárrate fuerte, Lobo Solitario! —grita Banedon al recuperar el control del timón de resplandeciente cristal.

Obedeces y te agarras a la barandilla del parapeto, afianzando también los pies para mayor seguridad en unos topes de la cubierta, pues has adivinado la maniobra que el joven mago se dispone a realizar.

—¡Balanceo de piratas! —vocea Banedon a los enanos que combaten en cubierta y gira de golpe el timón hacia la izquierda.

El *Jinete del espacio* responde a ese movimiento inclinándose violentamente: la cubierta pasa de la posición horizontal a otra casi vertical. Los enanos han hecho caso del grito de Banedon y se han tumbado en el suelo de la cubierta, aferrándose a las tablas como lapas a la quilla de un galeón.



306. *—¡Balanceo de piratas! —vocea Banedon a los enanos.*

Los drakkarim pierden el equilibrio y son arrojados al vacío fuera de la cubierta y de los botalones del barco. Banedon endereza la nave y en la cubierta resuena un clamor de victoria mientras el barco enfila los Koos.

—¡Sangre por sangre!

Pasa al **247**.

307

—Sí, sí, soy Soushilla —replica.

—¿Sabes dónde podemos encontrar a Tipasa el Nómada? —le pregunta Banedon.

La arrugada vieja no contesta, sino que se limita a tender el cuenco y a esperar. Banedon le da otra Corona de oro antes de que ella responda a su pregunta.

Pasa al **314**.

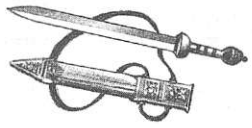
308

Domar a un itikar puede llevarle a un jinete muchos años, pues se trata de criaturas salvajes y malignas por naturaleza. Utilizas tu habilidad del Kai para comunicarte con el gigantesco pájaro y asegurarle que no pretendes hacerle ningún daño. El ave fija en ti una torva y fría mirada, pero sientes que ya no se muestra hostil.

Al montarte en su ancha silla divisas a los drakkarim, que cruzan en tromba la pasarela.

Rápidamente te inclinas hacia adelante, desenganchas de la argolla de la silla la soga que sujeta al animal y agarras las gruesas riendas de cuero.

Pasa al **343**.



309

Al entrar en los establos, te apesta el olor de los douggas. Aprietas los dientes y te tapas la nariz con la capa. Un mozalbete se ríe con disimulo de tu reacción y dice:

—Se ve que no eres de Ikaresh.

Responde a tu risa mostrando dos hileras de dientes rotos.

—¿Sabes dónde vive Tipasa el Nómada? —pregunta Banedon enseñándole un anillo de plata.

Al muchacho casi se le saltan los ojos de las órbitas al ver el reluciente anillo.

—¡Oh, sí, sí, sí, lo sé! —balbucea en su emoción—. Seguid por esta calle y torced por la primera bocacalle a la izquierda. El viejo vagabundo vive en la casa de la puerta azul.

Banedon le tira el anillo y el pillete lo agarra al vuelo con sus sucias manos. Salís a toda prisa de los establos y empezáis a buscar la bocacalle. Al encontrarla, oís al muchacho que grita chasqueado: el anillo acaba de desvanecerse en su dedo. Al final de la calleja repleta de basura halláis la casa con la puerta azul.

Pasa al **206**.

310

Cuando pasas sobre los cuerpos sin vida descubres una Llave de cobre sujeta a una cadena que rodea el cuello de uno de los guerreros. Agarras la Llave y te la guardas en el bolsillo. A continuación bajas velozmente la escalera hacia una débil luz que se vislumbra abajo. Anota la Llave de cobre en tu *Hoja de Personaje* como un objeto especial.

Un pequeño fuego sobre el que se asa un pollo en un espetón ilumina el cuarto de la guardia en la base de la torre. Del respaldo de una silla de hierro forjado cuelga una Cantimplora con agua y al lado reposa un Espadón de afilada hoja. Puedes quedarte con uno de esos objetos si lo deseas,

o con los dos, pero recuerda anotarlos en tu *Hoja de Personaje* (la Cantimplora es un objeto de la mochila).

Oyes un estrépito que producen los drakkarim al bajar por la escalera de la torre. Pronto te darán alcance.

Si deseas salir de la torre por una puerta que hay en la pared norte, pasa al **246**.

Si prefieres disponerte a luchar y esperar a que los drakkarim hagan su aparición, pasa al **231**.

311

Levantas la espada de oro a tiempo de desviar el rayo de energía, que estalla contra la pared de la cámara abriendo un agujero de varios centímetros de profundidad en la roca dura como el acero. El impacto te arranca de la mano la Sommerswerd, que sale despedida por el aire polvoriento y describiendo un arco se clava en el suelo de mármol. Ruedas por el suelo y te proteges detrás de una columna.

—No has hecho más que aplazar unos segundos tu mortal destino, señor del Kai —escupe Haakon.

Si deseas tratar de recobrar la Sommerswerd, pasa al **278**.

Si quieres trasladarte a un nuevo escondite aprovechando la cobertura que te proporciona el polvo que se ha arremolinado en la cámara, pasa al **350**.

Si prefieres quedarte donde estás, pasa al **230**.

312

Los enanos están limpiando la cubierta de los restos de la batalla. Un drakkar muerto yace boca abajo entre un montón de cofres y sacos apilados debajo de la vela de botavara. Cuando los enanos lo agarran por las piernas para arrojarlo por encima de la borda, el drakkar recobra la vida de repente y da un salto, dispersando a los enanos en todas las direcciones. Chilla como un endemoniado y con su negra hacha describe un amplio arco alrededor de su cuerpo ensangrentado. De su máscara de muerte brota una horrible maldición al echar hacia atrás el hacha para arrojarla. El blanco eres tú.

Si posees la disciplina de *Caza* o *Sexto sentido*, pasa al **210**.

Si no posees ninguna de estas disciplinas, elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has obtenido está entre 0 y 4, pasa al **354**.

Si está entre 5 y 8, pasa al **371**.

Si es el 9, pasa al **232**.

313

Divisas una hilera de jaulas que hay al pie del campanario, cada una de ellas provista de su propia plataforma circular de aterrizaje. Los itikar son una especie de enormes pájaros negros que anidan en los altos picos de las montañas de Dahir y Vakar. Los vassagonianos han amaestrado desde hace siglos a esos gigantes de los cielos y los utilizan como monturas aladas para sus jefes militares, sus exploradores, correos y emisarios.

Un itikar con su jinete desciende del cielo rojizo y se posa en la plataforma más cercana al campanario. Unos esclavos echan una cuerda al jinete, que la ata a una argolla de la silla antes de desmontar de un salto. El itikar grazna y bate sus enormes alas al ser arrastrado lentamente hasta el interior de su jaula por un oculto cabrestante.

El jinete y los esclavos se alejan de la plataforma. Sólo queda ante la jaula un centinela de guardia. Si lo redujeras, podrías intentar huir a lomos del gigantesco pájaro.

Si tienes una Cerbatana y un Dardo somnífero, pasa al **325**.

Si no tienes esos objetos, pasa al **282**.

314

—Podéis encontrar a Tipasa en la plaza principal. A estas horas del día siempre está allí —dice la anciana sonriendo exageradamente.

Si posees la disciplina de *Sexto sentido*, pasa al **358**.

Si no posees esa disciplina, pasa al **263**.

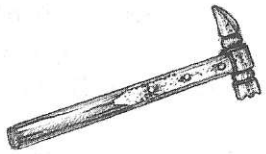
315

Al desenvainar la Espada del Sol, una intensa llama dorada recorre su hoja. El vordak grita aterrado y sus huesudos dedos bañados en sangre empuñan una maza de hierro que lleva colgada del cinturón. Levanta la maza para parar tu golpe, pero la Espada del Sol hiende el hierro dejando tras sí una llamarada azul. Golpeas de nuevo describiendo con la dorada hoja un gran arco. La hoja hiere al vordak en el cuello y luego le corta en diagonal el espectral cuerpo desde la clavícula hasta la cadera. Un nauseabundo olor a ácido te sofoca al brotar debajo de la roja vestimenta una fuente de verde cieno. El vordak se desploma en el vacío perdiéndose de vista: su cadáver en disolución silba al caer dando vueltas hacia el lago Inrahim.

Envainas la espada, agarras las riendas y tratas de dirigir a tu herida cabalgadura. Has matado al vordak, pero aún no has ganado la batalla. El itikar está perdiendo muchísima sangre y puede quedar inconsciente de un momento a otro y precipitarse como una piedra desde lo alto.

De repente divisas algo a lo lejos. Es una visión que renueva tu fe en los milagros.

Pasa al **221**.



316

Te incorporas trabajosamente y descubres que el *Jinete del espacio* está siendo abordado por drakkarim que desmontan de sus aullantes kraans y saltan sobre la cubierta y los botalones con las negras espadas desenvainadas. El ataque pilla desprevenidos a los enanos: sus armas están guardadas bajo cubierta. Aun así se repliegan y luchan con habilidad y fiereza. Sobre el estruendo oyes el gozoso grito de batalla de Nolrim:

—¡Sangre por sangre!

Un golpe inesperado te alcanza de lleno en la espalda, tirándote desde la plataforma a la cubierta inferior. Te has puesto sobre una rodilla cuando tu asaltante ataca de nuevo. No puedes eludirle.

Drakkar: DESTREZA, 18
RESISTENCIA, 26

A causa de la sorpresa del ataque debes restar 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante los 3 primeros asaltos.

Si vences en la lucha, pasa al **333**.

317

La sangre se te agolpa en las sienes cuando subes a saltos la escalera de mármol. Unos seis metros por encima de ti hay un rellano con una puerta de piedra en la pared. La escalera sigue ascendiendo hasta un corredor bordeado por un parapeto al final del cual hay otra puerta idéntica a la

primera. De repente la puerta del primer rellano se abre y un guardia de Palacio se vuelve hacia ti.

—¡Por el Majhan! —exclama tratando de desenvainar la espada.

Si deseas atacar al guardia antes de que saque su arma, pasa al **338**.

Si prefieres apartarlo de un empujón y seguir subiendo la escalera, pasa al **372**.

318

—¡Ah, Tipasa! —os responde el hombre, pensativo—. Vive cerca del mercado Dougga, pero no sé exactamente dónde está su casa... Hace años que no veo al viejo Tipasa. Si lo encontráis, dadle recuerdos de Khamsin el Cabrero. Aún me debe doce Coronas, que no le perdono.

Agradecéis al cabrero su ayuda y os despedís de él antes de proseguir la marcha hacia Ikaresh.

Pasa al **272**.

319

El Medallón de ónice comienza a brillar y vibrar en tu bolsillo. Ese objeto especial, arrancado de la armadura de un capitán vassagoniano durante la batalla de Ruanon, te permite comunicarte con el itikar. Le aseguras que no pretendes hacerle ningún daño. Los itikar son por naturaleza criaturas salvajes y malignas, pero el poder del Medallón de ónice domeña su natural instinto, sometiéndolos a las órdenes de quien lo posee.

Al montarte en la amplia silla divisas a los drakkarim, que cruzan en tromba la pasarela. Rápidamente te inclinas hacia adelante, desenganchas de la argolla de la silla la soga que sujeta al animal y agarras las gruesas riendas de cuero.

Pasa al **343**.

320

Empieza a apuntar la claridad en el horizonte sobre una baja colina de contornos borrosos y salpicada de pequeños árboles. El *Jinete del espacio* ha hecho una veloz travesía durante la noche y ha llegado a las estribaciones de las montañas de Koneshi, en una de cuyas hendiduras el barco queda escondido de miradas indiscretas. A 40 kilómetros al norte, en un paraje de rocas desnudas y matorrales secos se encuentra la Tumba de los Majhanes.

Banedon y tú os ponéis en marcha antes de que se haga de día, deseosos de no perder tiempo y de no desperdiciar el amparo protector de la oscuridad. Cuando el gran disco dorado del sol aparece en el cielo, veis por primera vez vuestra meta. Una enorme excavación ha puesto al descubierto el corazón de esa tierra abrasada, profundizando alrededor de las tumbas de olvidados antepasados. Miles de giaks, rencorosos y malévolos servidores de los señores de la Oscuridad, trabajan incesantemente para extraer piedra y arena de esa cantera, obligados por los drakkarim a subir arrastrando por las rampas sus pesadas cargas hasta el borde del cráter.

Cerca de ese borde, un campamento de negras tiendas rodea un gran baldaquino. A la sombra de esta construcción reposa una gigantesca bestia voladora: un zlan imperial. Su presencia en ese lugar sólo puede significar una cosa: el señor de la Oscuridad Haakon ha llegado. Este pensamiento hace que se te hiele la sangre en las venas, pero te tranquiliza ver que los esclavos siguen trabajando: eso indica que su misión no se ha cumplido y el *Libro del Magnakai* aún no ha sido descubierto.

Es imposible acercarse al cráter sin ser vistos. Tendréis que esperar a que se haga de noche para intentar entrar en la Tumba. Durante la larga espera, Banedon y tú acordáis que él trate de encontrar a Tipasa. Lo más probable es que se ha-

lle cautivo en el campamento. Los señores de la Oscuridad no lo matarán antes de descubrir el tesoro que buscan.

En el transcurso del día debes tomar una comida o perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Haz los ajustes necesarios en tu *Hoja de Personaje*. Recuerda que al estar en terreno desértico, no puedes utilizar la disciplina de *Caza*.

Pasa al **286**.

321

Colocas la hierba oede sobre el puente de piedra y retrocedes. Al principio el leproso os mira con recelo y temor: durante años nadie se ha atrevido a entrar en su cueva. Pero cuando reconoce las hojas doradas de la hierba oede, prorrumpe en lágrimas de alegría.

—¡Que el Majhan os bendiga, que viváis en eterna paz! —exclama con su débil voz temblando de emoción—. ¿Cómo puedo recompensar tanta generosidad?

Si deseas preguntar al leproso por Tipasa el Nómada, pasa al **356**.

Si decides abandonar la cueva y seguir caminando hacia Ikaresh, pasa al **281**.

322

La escalera es muy empinada. Jadeas y obligas a tus doloridas piernas a seguir, pues los drakkarim están a menos de una docena de pasos detrás de ti. En lo alto de la torre, un arco conduce a una plataforma donde hay un enorme tambor que el guardia de la torre usa para enviar mensajes a las otras torres del Palacio. Un cuero blanqueado cubre su superficie y un negro palo de madera cuelga de un lado.

Si deseas empujar el tambor escaleras abajo, pasa al **329**.

Si prefieres dejar el tambor y salir a la plataforma, pasa al **387**.

323

A la explosión sigue una enorme nube de humo que envuelve el camarote situado sobre la cubierta de popa. Cuando el ruido se aleja retumbando en la desolada llanura de sal, oyes el grito angustioso de un kraan herido que cae a plomo junto a la plataforma con un agujero en el ala.

Cuando el humo se disipa, aparece el rostro sonriente de un enano asomado a la ventana del camarote. Tiene las rosadas mejillas tiznadas de hollín, lo que hace resaltar la blancura de sus dientes. Sostiene en una mano un tubo humeante de acero que tú supones que es una vara mágica, hasta que te das cuenta de que todos los enanos de la tripulación llevan idénticos tubos. Cuando apuntan con ellos a los kraans que se lanzan sobre la nave, salen con gran estruendo de sus bocas llamas y humo. De repente reconoces las armas y a quienes las manejan: son enanos del reino montañoso de Bor, armados con uno de los inventos por los que estos ingeniosos artesanos gozan de merecida fama en todo Magnamund.

El estruendo aterra a los kraans, que dan media vuelta y huyen volando, sin que los jinetes drakkar sean capaces de detenerlos. Los primitivos arcabuces sólo han causado una víctima, pero han ahuyentado al enemigo y salvado del desastre al barco celeste.

Banedon gobierna la nave haciéndola ladearse hasta que enfila los sombríos picos de las montañas del sur y la hendidura en forma de V del desfiladero de Dahir.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has obtenido está entre 0 y 2, pasa al **250**.

Si está entre 3 y 9, pasa al **312**.

324

Te hallas a menos de tres metros del centinela cuando éste percibe algo extraño. Se vuelve y te descubre en el preciso momento en que te dispones a atacarlo.

Centinela drakkar: DESTREZA, 18
RESISTENCIA, 25

Si vences en la lucha, oculta el cadáver y entra en la Tumba.

Pasa al **395**.

325

Poniendo buen cuidado en cargar la Cerbatana correctamente, te llevas a los labios el arma, que te resulta poco familiar, y apuntas. El centinela permanece muy quieto, ofreciéndote un blanco perfecto. Hinchas las mejillas y disparas.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina de *Maestría con las armas* (de cualquier arma), suma 2 al número que hayas obtenido.

Si el total está comprendido entre 0 y 3, pasa al **384**.

Si es 4 o un número mayor, pasa al **398**.

326

—Id por esta calle hasta el mercado Dougga. Detrás de los establos hay una calleja. En ella vive Tipasa, en la casa con la puerta azul.

Al abriros paso hacia la puerta de la taberna entre la gente que baila, agarras con las dos manos la bolsa del dinero. Un azorado Banedon te sigue, maldiciendo en voz baja su mala suerte.

Pasa al **202**.

327

Tu arma ha infligido una gran herida al drakkar y también a su montura. El kraan da vueltas sin control y, al caer hacia tierra, desmonta a su jinete. Mientras se apagan allá abajo los terribles gritos del drakkar, que se precipita hacia la muerte, tú tuerces al sur para evitar ser atrapado entre los dos escuadrones convergentes de jinetes a lomos de los kraans.

El rápido cambio de dirección aumenta la distancia que te separa de tus perseguidores, pero el itikar ha sido malherido y tú estás a punto de desesperar: tu montura pierde tanta sangre que en cualquier momento puede quedar inconsciente y tirarte como una piedra al lago Inrahim.

De pronto divisas algo a lo lejos. Es una visión que renueva tu fe en los milagros.

Pasa al **221**.

328

Los ojos del vendedor brillan de alegría al embolsarse tu dinero. Réstalo de tus Coronas de oro en la *Hoja de Personaje*.

—La primera calleja a la izquierda pasados los establos —dice—. Tipasa vive en la casa de la puerta azul.

Atravesáis a toda prisa la concurrida plaza del mercado hacia los establos y os internáis por la calle que arranca del otro lado. Al torcer por la mugrienta calleja, veis la puerta azul al final de la misma.

Pasa al **206**.

329

El pesado tambor de cobre rueda por la escalera de la torre, produciendo un estrépido atronador que retumba en la oscuridad al dirigirse en desenfrenado descenso hacia tus enemigos. Los gritos de horror se interrumpen cuando el

tambor atraviesa las filas de los drakkarim aplastándolos contra las duras losas de piedra.

Tu rápida acción ha dispersado a tus perseguidores, pero tu euforia por la victoria se convierte en desesperación cuando descubres que estás atrapado. No hay otra escalera que descienda de la plataforma. Has retardado el avance de los drakkarim, pero tu respiro es sólo pasajero.

Si tienes una Cuerda, puedes intentar descolgarte con su ayuda hasta los jardines de abajo. Pasa al **305**.

Si no tienes una Cuerda, pasa al **387**.

330

Paras el golpe del drakkar y lo apartas a un lado, pero el guerrero se recupera en seguida. Se enfrenta de nuevo contigo y te lanza una horrible maldición echando su espadón hacia atrás para aplastarte el cráneo.

Drakkar: DESTREZA, 18
RESISTENCIA, 23

Si vences en el combate y éste dura 2 asaltos o menos, pasa al **243**.

Si el combate dura más de 2 asaltos, pasa al **394**.

331

Esa noche tienes poco sueño y, mientras yaces en el lecho, piensas en la búsqueda que os espera, preocupado por el temor de que los señores de la Oscuridad hayan encontrado ya el *Libro del Magnakai*.

Os levantáis antes del amanecer y desayunáis mantequilla de cabra y bollos de leche antes de despediros de la mujer de Tipasa. El camino de regreso al *Jinete del espacio* transcurre sin incidentes y hacia el mediodía llegáis al promontorio rocoso donde está amarrado el barco. Nolrim es

el primero en saludaros, pero no puede ocultar su decepción al veros volver sin compañía.

—No te preocupes, aquí está la respuesta —dice Banedon enseñándole el diario de Tipasa—. Prepárate a soltar amarras.

Cuando el *Jinete del espacio* se eleva en el claro cielo azul, Banedon entrega el timón a Nolrim y te pide que lo acompañes a su camarote en la proa. Durante tres horas estudia sus cartas, haciendo cálculos, leyendo sus instrumentos y esforzando su cerebro para hallar la solución que os permita localizar la Tumba de los Majhanes.

—Es inútil —dice cansado e irritado—. No logro entender estos números.

Al examinar las páginas del diario de Tipasa, descubres de repente que están escritas en clave. Lo que Banedon ha supuesto que son posiciones de estrellas es un código de tres números que indica la situación exacta de la Tumba.

Consulta el mapa reproducido al principio de este libro para descubrir la localización de la Tumba de los Majhanes.

El primero de los tres números es igual al número de oasis que hay en el camino entre Ikaresh y Bir Rabalou. El segundo es igual al número de ciudades principales de Vassagonia. El tercero es igual al número de islas que hay frente al cabo Kabar.

Cuando hayas averiguado el código, escribe los números por orden y pasa a la referencia que indican.

332

Al salir del cenador te diriges hacia la muralla exterior del arboreto. A través del denso follaje descubres un estrecho arco que da acceso a una cámara abierta. Una escalera asciende hasta un corredor provisto de un doble parapeto, al final del cual hay una puerta de piedra. Has subido la mitad de la escalera cuando se te hiela la sangre en las venas al oír el

sonido de una ballesta que está siendo cargada. Retroceder ahora sería suicida; aprietas los dientes y te lanzas escaleras arriba. Entonces una descarga de dardos de ballesta va a estrellarse contra los peldaños a tu derecha y a tu izquierda.

Pasa al **372**.

333

Divisas de soslayo a Nolrim, que se abre camino entre un grupo de drakkarim de rojas capas, tirando tajos con su hacha de doble filo y derribando a tres de ellos con otros tantos golpes. Se sitúa a tu lado y con el hacha manchada de sangre te señala una criatura que planea sobre el *Jinete del espacio*.

Reconoces en ella a una bestia zlan, una criatura semejante a un kraan, pero mucho más grande que su alada subespecie. Sobre su lomo cabalga un vordak de roja túnica con una barra de negro hierro en la mano huesuda. Se produce un destello y de la punta de la barra sale disparada una azulada llama líquida.

Si posees la Sommerswerd, pasa al **258**.

Si no posees ese objeto especial, pasa al **348**.

334

Entablas combate con los dos guerreros de rostro feroz que bloquean la escalera. Debes luchar contra los dos como si fueran un solo enemigo.

Guardias de la torre:	DESTREZA,	17
	RESISTENCIA,	32

Si quieres eludir el combate en cualquier momento volviendo a subir la escalera de caracol a toda velocidad, pasa al **209**.

Si vences en el combate, pasa al **310**.

335

Cuando descargas sobre él el golpe mortal, el dhorgaan deja de existir despidiendo un último resplandor. El señor de la Oscuridad Haakon retrocede tambaleándose como si la muerte de su criatura lo hubiera debilitado. Se le cae de la mano la piedra ardiente, que rueda por el suelo de la cámara hasta detenerse en medio de los dos.

Si quieres intentar recoger la piedra, pasa al **268**.

Si prefieres dejarla donde está y atacar a Haakon, pasa al **390**.

Si posees la disciplina de *Sexto sentido*, pasa al **204**.

336

Sobre una plataforma fortificada en el centro de la extraña nave permanece de pie un joven de pelo rubio y profundos y melancólicos ojos. Al instante lo reconoces: es Banedon, el joven mago sommerlundés que te dio el Medallón de la Estrella de Cristal en las ruinas de Raumas, después de haberle salvado la vida en la emboscada que le había tendido un giak.

Te ha sorprendido tanto su inesperada aparición que no reparas en la sangre que está arrojando por la boca el itikar: la criatura va a morir de un momento a otro. De repente el gran pájaro lanza un lastimero graznido de agonía; sus alas se quedan rígidas y se le dobla la cabeza al escapar de su cuerpo herido el último aliento de vida. Te tira hacia adelante y sientes que se te revuelve el estómago al caer a plomo en dirección hacia el lago Inrahim.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has obtenido está entre 0 y 4, pasa al **374**.

Si está entre 5 y 8, pasa al **254**.

Si es el 9, pasa al **261**.

337

Sin la brisa que os refrescaba en el veloz *Jinete del espacio*, el calor de las montañas es casi insoportable. Camináis penosamente sobre una rojiza arena suelta. Lleváis el rostro cubierto para que el polvo no se os meta en la garganta. Lo único que parece crecer en esa desolada extensión es una hierba dura como alambre que os araña las botas y los calzones.

Al llegar a los suburbios de Ikaresh pasáis junto a una pequeña cabaña redonda donde una cabra está comiendo de un pesebre al lado de la puerta. En ésta aparece un hombre que os saluda tocándose la frente en señal de amistad y os invita a entrar en su humilde casa.

Si deseas aceptar su invitación, pasa al **225**.

Si prefieres declinar su ofrecimiento y continuar hacia Ikaresh, pasa al **272**.

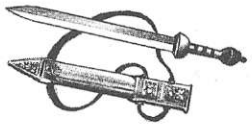
Si posees la disciplina de *Sexto sentido*, pasa al **365**.

338

Utilizando tu habilidad para luchar desarmado que te fue enseñada por tus maestros del Kai, agarras por la garganta al asustado guardia y lo arrojas por encima del bajo murete que bordea el rellano. Su grito de terror retumba en el aire hasta que su cuerpo se estrella contra las losas de abajo.

Si deseas continuar subiendo la escalera hacia la puerta del corredor, pasa al **372**.

Si quieres entrar por la puerta de la que ha salido el guardia, pasa al **279**.



339

Dos enanos suben a la plataforma y se apresuran a prestar ayuda a su joven capitán. Uno de ellos abre una bolsa de terciopelo que lleva atada al pecho y saca de ella un frasco de cristal y una venda de lino limpia. Atienden al herido y, cuando recobra fuerzas, Banedon escucha atentamente al relato de los terribles sucesos que te han conducido hasta allí. Cuando concluyes tu triste historia, Banedon habla con un tono de firme determinación en su voz.

—El futuro de Sommerlund está en nuestras manos, Lobo Solitario. Debemos impedir que el señor de la Oscuridad Haakon destruya el *Libro del Magnakai*. He oído hablar de la Tumba de los Majhanes a los nómadas del Gran Desierto. Dicen que es un lugar terrible donde imperan el horror y la muerte, para lo poco que allí queda con vida. Está situada detrás de Dahir, cerca del oasis de Balloftan. Eso es todo lo que sé, pues los Majhanes escondían muy bien sus tumbas y las pocas pistas que subsistían han desaparecido hace tiempo bajo las arenas movedizas del Gran Desierto.

Tu rostro muestra el pesimismo que te invade al escuchar esas palabras.

—Pero no todo está perdido —dice Banedon, impávido—. Hay un hombre que puede guiarnos hasta allí. Se llama Tipasa Edarouk, Tipasa el Nómada. Debemos buscarlo, pues él es el único hombre que ha entrado en la Tumba de los Majhanes y vive para contarlo.

Pasa al **302**.

340

Tardáis más de una hora en zafaros de los Adukaw. Durante ese tiempo os han perseguido por casi todo Ikaresh. De no haber sido por el oportuno encantamiento de Banedon, aún seguirían tras vosotros. No puedes por menos de

reírte al recordar sus caras cuando vieron que un kalkoth arremetía contra ellos. Gracias a los dioses no se les ocurrió preguntarse cómo una bestia de los hielos de Kalte vagaba por las calles de su ciudad.

Cuando os habéis recuperado de la persecución, dejáis la estrecha calleja en la que os habíais escondido y reanudáis la búsqueda de Tipasa el Nómada.

Pasa al **202**.

341

Al pasar sobre los cuerpos sin vida descubres una Llave de cobre sujeta a una cadena que rodea el cuello de uno de los guerreros. Agarras la Llave y la guardas en el bolsillo. A continuación te apresuras a bajar la escalera de la torre. (Anota la Llave como un objeto especial en tu *Hoja de Personaje*.) En la entrada ves a una multitud de drakkarim y guardias del Palacio que cruzan corriendo el puente. Ahí te espera una muerte cierta. Continúas descendiendo por la escalera de mármol hacia una débil luz que se vislumbra abajo.

Un pequeño fuego, sobre el que se asa un pollo en un espetón, ilumina el cuarto de la guardia en la base de la torre. Del respaldo de una silla de hierro forjado cuelgan una Cantimplora con agua y un Espadón. Puedes quedarte con uno de esos objetos o con los dos si así lo deseas, pero recuerda anotarlos en tu *Hoja de Personaje*. (La Cantimplora es un objeto de la mochila.)

Oyes el estrépito que producen tus enemigos al bajar la escalera. Pronto te darán alcance. No obstante, una pesada puerta de madera en la pared norte te ofrece otra posibilidad de fuga.

Si deseas escapar del cuarto de la guardia por esa puerta, pasa al **246**.

Si quieres permanecer en él y luchar, pasa al **231**.

342

Hasta vosotros llega el delicioso olor a jala recién preparada, procedente de una casa de comidas que hay hacia la mitad de la avenida. Las conversaciones se mezclan con el tintineo de jarras y el llanto de un niño hambriento resuena en vuestros oídos.

Si quieres entrar en la casa de comidas, pasa al **296**.

Si decides seguir caminando por la avenida, pasa al **227**.

343

Cuando el itikar alza el vuelo sientes un tirón hacia atrás. El pájaro grazna al batir estruendosamente las alas. Un puñado de drakkarim son dispersados como si fueran muñecos de trapo al salir de la jaula la gran ave negra y elevarse por los aires. Divisas a un drakkar cuya máscara de calavera ha sido desgarrada en dos por las cortantes garras del itikar y que se precipita desde la plataforma de aterrizaje hacia una muerte cierta allá abajo en los jardines del Palacio.

Las doradas cúpulas del Gran Palacio se alejan a medida que el itikar aumenta su velocidad. Pronto has sobrepasado la muralla de la ciudad y te diriges hacia la brillante superficie salada del lago Inrahim. La tierra debajo de ti aparece bañada por el color anaranjado de un bello crepúsculo: el sol desciende lentamente por el oeste tras las montañas de Dahir. Animado por tu fuga, echas hacia atrás la cabeza y lanzas un grito de triunfo que se lleva el desapacible viento del atardecer.

Como en respuesta a tu grito, un coro de graznidos resuena en el cielo. El miedo vuelve a atenazarte el corazón al descubrir una bandada de kraans, aves horribles de correosas alas. Cada una de ellas lleva sobre su lomo a un guerrero drakkar. Están a más de kilómetro y medio detrás de ti, pero rápidamente acortan distancias. Queda

menos de una hora de luz. Si logras alejarte de tus enemigos un poco más, podrás despistarlos cuando se haga de noche.

Debes decidir en qué dirección vas a proseguir el vuelo, pues ahora te encuentras sobre el centro del lago Inrahim. Consulta el mapa que figura al principio de este libro antes de tomar una decisión.

Si deseas conducir el itikar al sur, hacia el desfiladero de Dahir, pasa al **264**.

Si prefieres dirigirte al este, hacia la ciudad de Chula, pasa al **244**.

344

El rostro del anciano es una máscara llena de verdes llagas putrefactas. Las pupilas de sus ojos tienen un color amarillento y los desiguales labios grises le cuelgan en jirones. ¡Padece la lepra, una enfermedad que produce úlceras en la piel y ataca a los nervios, originando horribles deformaciones y mutilaciones! Ha sido desterrado de su comunidad, condenado a pasar en la miseria y soledad de esa cueva los pocos años que le resten de vida.

Si tienes algo de hierba oede y quieres dársela al pobre leproso, pasa al **321**.

Si no tienes esa hierba o no quieres dársela a ese infortunado despojo humano, huye de la cueva pasando al **270**.

345

Divisas la silueta del señor de la Oscuridad Haakon, que en el salón de abajo levanta su puño enfundado en un guantelete. Se oye un estampido ensordecedor cuando de una piedra que sostiene en una mano el señor de la Oscuridad sale disparado un relampagueante rayo azul que corta el aire hacia ti. Te lanzas de cabeza al suelo para protegerte del rayo detrás del cuerpo del drakkar. El drakkar desaparece en un destello de luz. Sólo quedan de él unas cenizas y el pútrido olor a carne quemada.

Te pones trabajosamente en pie y echas a correr por el pasillo. Otro rayo sale volando del salón y va a estrellarse contra el techo, produciendo un efecto demoledor. Cortantes esquirlas de mármol caen silbando sobre ti, desgarrándote la capa y el jubón. Bajas raudamente algunos escalones, pasas debajo de un arco de plata y sigues por una balconada que da a la parte inferior del salón. Un tañido de campanas y el golpear de botas con herrajes contra el suelo resuenan en tus oídos. El Zakhan ha dado la alarma y sus guardias acuden de todas partes.

Al final de la balconada hay otro arco y una escalera. Ambos parecen desiertos.

Si deseas escapar a través del arco, pasa al **381**.

Si prefieres subir corriendo la escalera, pasa al **317**.

346

A un lado de la calle, un viejo vende un surtido de alfombras y tapetes desde la trasera de un carromato. Banedon se acerca a él y los dos conversan durante unos minutos. Finalmente el joven mago entrega al viejo un anillo. Sus arrugados ojos brillan de gozo. Banedon vuelve con buenas noticias.

—Tipasa vive en la casa de la puerta azul al final de la calleja que acabamos de dejar atrás.

Al volver sobre vuestros pasos y entrar en la mugrienta calleja, oís al viejo gritar chasqueado: el anillo se ha desvanecido en su dedo.

Al final de la calleja encontráis la casa con la puerta azul.

Pasa al **206**.

347

Estremeciéndote de dolor por la herida que has recibido, tiras de las riendas y obligas al itikar a volar más alto. El drakkar está ahora a más de treinta metros debajo de ti, pero hace girar al aullante kraan dispuesto a atacarte de nuevo.

Enfilas hacia el sur para evitar ser atrapado entre los dos convergentes escuadrones de jinetes a lomos de los kraans. Tu repentino cambio de dirección aumenta la distancia que te separa de tus perseguidores, pero tu montura alada ha sido malherida y tú estás a punto de desesperar. El itikar pierde tanta sangre que en cualquier momento puede quedar inconsciente y tirarte como una piedra sobre la superficie del lago Inrahim.

De repente divisas algo a lo lejos. Es una visión que renueva tu fe en los milagros.

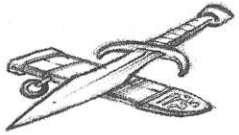
Pasa al **221**.

348

De repente reparas en Banedon, quien levanta un brazo por encima del parapeto fortificado de la plataforma sosteniendo en la mano una fina vara azul. De la vara brota un torrente de agua que asciende al encuentro del diluvio de fuego líquido. Se produce un tremendo estallido al chocar ambos elementos y un enorme torbellino de agua y llamas se dirige hacia el vordak.

Éste grita aterrado, pero su suerte está echada. El torbellino consume a la bestia zlan y a su jinete, provocando una espantosa explosión cuyo brillo iguala al del sol.

Pasa al **267**.



349

La espada de oro se agita en tu mano y una vibración de pura energía recorre su afilada hoja. Asestas con ella un tremendo golpe al vordak, partiéndole en dos la cabeza hasta los dientes. El vordak lanza un espantoso alarido de maldad, dolor, temor y muerte sobrenaturales. Al derrumbarse, su cuerpo esquelético se disuelve en un humeante fluido verde que marchita las plantas del suelo sobre las que se derrama.

Los drakkarim vacilan al reflejarse la dorada luz de la Espada del Sol en sus negras y relucientes máscaras de muerte. Aprovechas la oportunidad y arremetes contra ellos tirando tajos a diestra y siniestra. Un drakkar levanta su escudo, pero tu hoja atraviesa limpiamente la madera recubierta de hierro, cortando por el hombro el brazo del guerrero. Girando sobre tus talones, paras el ataque de otro drakkar y rajas con tu espada su negra armadura como si fuera de pergamino. El drakkar grita agonizante y tú te adentras entre el denso follaje antes de que su cuerpo caiga sin vida sobre el blando suelo.

Pasa al **228**.

350

Cuando sales al descubierto, otra ráfaga de energía salta del puño del señor de la Oscuridad. Estalla en la base de la columna detrás de la cual te escondías, arracándola del suelo. El techo se derrumba produciendo un tremendo estruendo. La onda expansiva te tira al suelo aplastándote contra las frías losas de mármol. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

La risa de Haakon puede aún oírse, por encima del estrépito que causa el derrumbamiento de piedras, y sube de tono hasta que un dolor desgarrador te atenaza la cabeza.

Si posees la disciplina de *Defensa psíquica*, pasa al **253**.
Si no posees esa disciplina del Kai, pasa al **369**.

351

Al acercaros a la puerta, Banedon te da un consejo:

—Ten cuidado con tu dinero, Lobo Solitario. Nada tienta a los habitantes de Ikaresh tanto como una bolsa repleta. Puedes confiar en su honor, pero si confías en su honradez te robarán hasta la camisa.

Dentro el ambiente es de fiesta. Se han juntado las mesas formando un gran semicírculo delante del cual está de pie un hombre bajo y de anchas espaldas, ataviado con un lujoso vestido lleno de bordados. De su costado pende una espada con el puño de oro. El terciopelo azul de su vaina es de un color tan intenso como los pantalones de seda del hombre. Éste abraza con afecto a sus compañeros, besando a los parientes y amigos que han venido de muy lejos para celebrar su boda. A su lado está la novia, con el rostro cubierto por un velo adornado de relucientes perlas. De repente suena la música en la taberna y los anfitriones inician el baile nupcial.

Al otro lado de la pista de baile, la propietaria de la taberna, una anciana corpulenta vestida de negro riguroso, contempla el festejo con lágrimas en los ojos.

Si deseas dirigirte a ella y preguntarle dónde podéis encontrar a Tipasa el Nómada, pasa al **276**.

Si decides salir de la taberna y seguir caminando por la calle, pasa al **202**.

352

Al otro lado de la puerta hay un corredor abovedado que conduce a una magnífica escalinata. Evitas por poco enfrentarte a una docena de drakkarim, salvándote tus rápidos reflejos. Cuando el enemigo sale con precipitación de un arco del segundo rellano, te escondes a toda prisa detrás de una estatua del recientemente fallecido Zakhan Moudalla. Los drakkarim están tan absortos en darte caza que no descubren tu escondite y descienden velozmente la escalera, gruñendo bajo

sus pesadas armaduras. En silencio das las gracias al Zakhan Moudalla por ser un hombre robusto, gracias a lo cual su estatua arroja una sombra muy grande en la que ocultarse.

En lo alto de la escalera descubres una claraboya que da acceso al tejado. Te encaramas por ella y caminas sobre tejas abrasadas por el sol, entre cúpulas y torreones, hasta que llegas a un campanario.

Estás agotado y necesitas descansar. Sigues bajo la impresión que te ha producido el encuentro con el señor de la Oscuridad Haakon. El sonido de su terrible voz repitiendo las palabras «El *Libro del Magnakai*» resuena una y otra vez en tu mente.

La desesperación te mina la fuerza de voluntad mientras contemplas el panorama a través de una reja del campanario. Lo que ves reanima tu vacilante esperanza, pues te inspira un osado plan de fuga.

Pasa al **313**.

353

Cuando matas al engendro de la cripta, Haakon retrocede tambaleándose como si la muerte de su criatura lo hubiera debilitado. Levantas la Sommerswerd para que la hoja descargue un rayo de poder que abrase al malvado señor de la Oscuridad, borrándolo para siempre de la faz de Magnamund. La espada reluce con su fuego de oro, pero de su punta no brota ninguna ráfaga ardiente. Entonces comprendes lo que sucede: te encuentras bajo tierra y allí no llega ningún rayo de sol del que la espada pueda extraer su poder.

Haakon prorrumpe en una horrible carcajada que hace retemblar el suelo de la cámara. De la piedra que sostiene en la mano aflora una llama azul formando una candente espada que cruje y silba al cortar el polvoriento aire. El señor de la Oscuridad se dispone a atacarte expandiendo un hedor de podredumbre y muerte.

Señor de la Oscuridad Haakon: DESTREZA, 28
RESISTENCIA, 45

A menos que poseas la disciplina de *Defensa psíquica*, resta 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea.

Si vences en la lucha, pasa al **400**.

354

Te tiras de cabeza sobre la cubierta, pero el hacha del drakkar te hiere en el muslo haciéndote una cortadura superficial. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. De repente suena un estampido ensordecedor y el drakkar cae de espaldas con el peto destrozado por el disparo de un enano. Lanza un largo grito de agonía al desaparecer precipitándose como un bólido en la oscuridad que rodea al veloz barco.

Desde Barrakeesh, un trueno retumba a través de la oscura llanura. Encierra una latente amenaza, como si la ciudad misma maldijera por tu huida. Banedon aparece a tu lado, con un gesto de preocupación en el rostro. Al tenderte una mano temblorosa para ayudarte a ponerte en pie, reparas en que el improvisado vendaje que cubre su herida se halla empapado en sangre. El joven mago está pálido y débil, próximo a desmayarse.

Si posees la disciplina de *Curación*, pasa al **377**.

Si no posees esa disciplina, pasa al **339**.

355

Ruedas por el suelo una décima de segundo antes de que la maza aplaste el sitio donde reposaba tu cabeza. A menos que poseas la disciplina de *Defensa psíquica*, resta 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante la pelea, pues el vordak te ataca con el poder de su fuerza mental. Esa criatura es inmune al *Ataque psíquico*.

Vordak: DESTREZA, 17
RESISTENCIA, 26

Si vences en la lucha y ésta dura 4 asaltos o menos, pasa al **249**.

Si la lucha dura más de 4 asaltos, pasa al **304**.

356

—Conocí a Tipasa hace tiempo, cuando mi cuerpo era joven y fuerte como el vuestro. Luchamos contra los piratas de Lakuri en Samiz y viajamos juntos a un lejano país donde espesas capas de hielo y nieve cubrían el suelo y el sol no tenía fuerza para derretirlas. Sí, conocí a Tipasa el Nómada... hace años. Todo lo que sé ahora es que vive en Ikaresh. Buscad a la viuda Soushilla: ella sabrá en qué calle tiene su casa. Ella está enterada de todo lo que sucede en Ikaresh.

Pasa al **281**.

357

La pasarela se balancea cuando la cruzas y te ves forzado a aflojar el paso por miedo a caerte de ella. El centinela, alertado por el crujido de las planchas de la pasarela, se da media vuelta. Deja de recoger su desparramado dinero y corre a interceptar tu ataque, enarbolando la lanza para ensartarte la cintura. No puedes eludir el combate y debes luchar a muerte con el centinela. Resta 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante esta pelea, pues la pasarela sobre la que estás es muy inestable.

Centinela de la plataforma: DESTREZA, 15
RESISTENCIA, 23

Si en cualquier momento del combate obtienes un 1 en la *Tabla de la Suerte*, pierdes el equilibrio y caes. Pasa al **293**.

Si vences en el combate y decides registrar el cadáver del centinela, pasa al **207**.

Si vences, pero prefieres no hacer caso del cadáver y entrar a toda prisa en la jaula del itikar, pasa al **224**.

358

Adivinas que la vieja está mintiendo. Ella no es Soushilla la Viuda, es una impostora que intenta sacaros algún dinero. Cuando se lo echas en cara, ella se da media vuelta y desaparece en la calleja como una exhalación.

—Déjala —te dice Banedon—. Nuestro tiempo vale más que el dinero que nos ha estafado.

Si deseas continuar caminando por la Avenida de las Águilas, pasa al **388**.

Si decides volver a la Plaza del Águila, puedes ir hacia el norte en dirección al mercado Dougga pasando al **376**.

O hacia la plaza principal pasando al **216**.

359

La fatiga de tantas penalidades acaba finalmente por vencerte. Te resulta imposible mantener los ojos abiertos. Nolrim te muestra un camastro junto al casco del *Jinete del espacio*. Agradecido, te acuestas y te tapas con una manta el dolorido cuerpo. Nolrim se disculpa por lo pequeño del camastro, pero sus palabras encuentran oídos sordos: tú estás ya dormido. Suma 2 puntos a tu RESISTENCIA por este descanso que tanto necesitabas.

Pasa al **300**.

360

Dos guardias de negro uniforme aparecen de repente en la escalera descendente. El encuentro os sorprende a los tres y tardáis en reaccionar.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina de *Caza*, suma 1 al número que hayas obtenido. Luego elige también al azar otro número en dicha *Tabla*.

Si el segundo número es menor que el primero, pasa al **226**.

Si es mayor, pasa al **297**.

Si es exactamente el mismo, pasa al **334**.

361

Agachándote bajo la vela de botavara trepas a la plataforma a tiempo de presenciar una desesperada lucha. El mago de rubia cabellera tiene el brazo izquierdo ensartado por una lanza contra la cubierta y trata de defenderse con una vara que sostiene en la mano derecha del ataque de un jinete que ha desmontado de su kraan. El drakkar advierte tu presencia y se da media vuelta sacando de la vaina una curva cimitarra negra.

Drakkar: DESTREZA, 18
RESISTENCIA, 25

Si vences en la pelea y ésta dura 3 asaltos o menos, pasa al **288**.

Si la lucha continúa hasta un cuarto asalto, no la resuelvas, sino que pasa inmediatamente al **382**.

362

El humo es refrescante y huele muy bien. Por desgracia no puede decirse lo mismo de los parroquianos. Sus largas capas de piel de dougga están perfumadas con almizcle, aroma que no resulta precisamente agradable para el olfato de un sommerlundés.

Aparece una muchacha llevando una bandeja llena de copas de humeante jala.

—Cada copa cuesta una Corona —dice al colocar la bandeja sobre la mesa.

Si quieres encargar una copa de la deliciosa bebida, pasa al **237**.

Si no quieres encargar una copa de jala o no tienes dinero para pagarla, debéis despediros y abandonar la casa de comidas. Pasa al **388**.

363

Saltas al jardín, escapando a la muerte por una fracción de segundo. Dardos de ballesta rebotan en los picos envenenados y cruzan el aire. Su silbido se desvanece poco después.

El jardín exhala la fragancia de plantas y flores exóticas que rodean un artístico estanque de aguas azules y profundas. Es un bello espectáculo, pero no te atreves a detenerte a gozar de él. Los guardias de Palacio están convencidos de que te atraparán y debes seguir adelante.

Frente a ti, detrás de una hilera de árboles, una escalera asciende hasta una pequeña puerta que hay en el muro de la parte superior del Palacio. A tu derecha, un túnel de ramas serpentea entre árboles y arbustos.

Si posees la disciplina de *Rastreo*, pasa al **220**.

Si no posees esa disciplina del Kai, puedes subir la escalera que lleva a la pequeña puerta pasando al **352**.

También puedes internarte por el sinuoso sendero entre los árboles pasando al **391**.

364

La habitación se mueve a tu alrededor, primero imperceptiblemente, pero al cabo de unos minutos los enanos y el camarote se han convertido en una mancha borrosa de color. Te agarras a la mesa. Tienes blancos los nudillos y luchas para sobreponerte a la sensación de vértigo que te

invade. Los sonidos parecen distantes, como ecos en una cueva. De repente el torbellino cesa y la oscuridad envuelve tus sentidos. Caes inconsciente al suelo.

Pasa al **380**.

365

Intuyes que las demostraciones de amistad de ese hombre son auténticas. Si aceptáis su hospitalidad, quizá os diga dónde podéis encontrar a Tipasa el Nómada.

Si deseas entrar en su casa, pasa al **225**.

Si decides seguir caminando hacia Ikaresh, pasa al **272**.

366

Esperas nervioso la oportunidad de saltar hacia adelante y abrir la puerta, pero cada vez son más numerosos los dardos de ballesta que rebotan contra la pared y el parapeto. De repente, el sonido de pies que corren te hace estremecer: los drakkarim suben en tromba la escalera. ¡Ahora o nunca!

Das un salto y corres hacia la puerta, agarrando con temblorosos dedos el cerrojo de hierro. Mientras forcejeas para descorrerlo, sientes en la espalda un dolor desgarrador: has sido herido. Otro dardo se clava profundamente en tu hombro y te lanza contra la puerta.

Cuando la oscuridad te nubla los ojos, ya no te das cuenta de que los drakkarim se abalanzan sobre ti con las negras espadas levantadas, listas para asestarte el golpe mortal. Sus hojas se hunden en tu carne, pero no sientes nada: estás muerto.

Tu vida y las esperanzas de Sommerlund encuentran aquí un trágico final.

367

En tu interior comienzas a desesperar. La calle se vuelve cada vez más estrecha y más repugnante a medida que avanzáis por ella. Un gato esquelético se cruza como una exhalación en vuestro camino, perseguido de cerca por un golfillo no menos flaco: la daga que éste lleva en una mano parece indicar que trata de conseguir la cena.

Estás a punto de desistir en tu empeño y sugieres a Banedon que deberíais volver a la bifurcación, cuando la calle tuerce abruptamente a la izquierda. Una señal en la pared de enfrente apunta hacia el mercado Dougga.

Si quieres seguir esa señal, pasa al **376**.

Si decides volver a la bifurcación y tomar la otra calle, pasa al **216**.

368

El hacha te produce un profundo corte en una pantorrilla haciéndote gritar de dolor y sorpresa. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. No obstante, antes de que el guardia pueda tirarte un nuevo tajo, le das una patada en la mano arrancándole el hacha, que sale dando vueltas por el aire. El guardia lanza un alarido y se lleva los dedos rotos al pecho.

Rechinando los dientes te diriges cojeando hacia una puerta abierta. Resuenan en tus oídos fuertes pisadas. Todo el Palacio se halla alertado. Los drakkarim y los guardias de Palacio están empeñados en encontrarte: les va la vida en ello.

Al otro lado de la puerta, un puente cruza por encima de un jardín interior, uniendo el Palacio con una esbelta torre de mármol blanco. En la entrada del puente una estrecha escalera conduce al jardín de abajo.

Si deseas atravesar el puente y entrar en la torre, pasa al **396**.

Si decides bajar la escalera que conduce al jardín inferior, pasa al **215**.

369

El terrible dolor te ocasiona espasmos en todos los músculos haciéndote retorcer y contorsionar sin ningún control. Rezas para que ese tormento cese. Pierdes 6 puntos de RESISTENCIA.

Si aún estás vivo después de esa acometida psíquica, pasa al **253**.

370

Te apartas a un lado para esquivar su tremendo picotazo, pero te alcanza con sus garras y te inflige una profunda herida en la espalda. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Los itikar son criaturas salvajes y malignas y puede costarle muchos años a un jinete domar y amaestrar a uno. Sin embargo, el esfuerzo merece la pena ya que, una vez adiestrados son tremendamente leales a su dueño. El itikar se da cuenta de que eres extranjero y te ataca ferozmente con su largo y curvado pico y con sus garras.

Itikar: DESTREZA, 17
RESISTENCIA, 30

Resuelve el combate de la manera habitual, pero multiplica por 2 los puntos de RESISTENCIA que pierda el pájaro. Cuando su puntuación quede reducida a cero, habrás logrado dominarlo lo bastante para poder montarte en su silla y dirigirlo. Los puntos de RESISTENCIA que pierdas se deben a heridas normales y debes restarlos de tu actual puntuación de RESISTENCIA.

Si consigues reducir a cero la puntuación de RESISTENCIA del itikar, pasa al **217**.

371

El hacha atraviesa silbando la oscuridad. Tú te apartas a un lado, guiado sólo por tu instinto, pues no puedes ver la hoja que vuela hacia ti. El negro acero te hiere en un costado, produciéndote un súbito dolor que te hace jadear. Te palpas las costillas heridas y sientes cómo borbotones de sangre caliente fluyen entre tus dedos. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA.

Suena un estampido ensordecedor y el drakkar cae de espaldas, con el peto destrozado por el disparo de un enano. Lanza un largo grito de agonía al desaparecer precipitándose como un bólido en la oscuridad que rodea al veloz barco volador. Desde Barrakeesh, un trueno retumba a través de la oscura llanura. Encierra una latente amenaza, como si la ciudad misma maldijera por tu huida.

Banedon aparece a tu lado, con un gesto de preocupación en el rostro. Cuando te tiende una mano temblorosa para ayudarte a ponerte en pie, adviertes que el improvisado vendaje que cubre su herida se halla empapado en sangre. El joven mago está pálido y débil, a punto de desmayarse.

Si posees la disciplina de *Curación*, pasa al **377**.

Si no posees esa disciplina, pasa al **339**.

372

El dardo de una ballesta te araña un hombro cuando llegas al corredor, haciéndote buscar refugio detrás del bajo murete que le sirve de parapeto. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Otros dos dardos rebotan en el reborde de piedra a pocos centímetros de tu cabeza.

La pétrea puerta está cerrada y afianzada con un cerrojo de hierro por este lado. Para descorrer el cerrojo tendrás que exponerte a los disparos de ballesta, pues el cerrojo es claramente visible por encima del murete.

Si posees la disciplina de *Poder mental sobre la materia*, pasa al **269**.

Si no posees esa disciplina, elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si has alcanzado el rango Kai de *Aspirante* u otro más elevado, suma 2 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 3, pasa al **366**.

Si es 4 o un número mayor que 4, pasa al **277**.

373

—¡Aquí está! —exclama Banedon clavando el dedo en un punto del mapa del Gran Desierto que tiene extendido sobre su mesa—. A 185 km al oeste de Bir Rabalou y a 185 km al sur del oasis de Balloftan.

Con una pluma de ave marca el sitio.

—¡La Tumba de los Majhanes!

Observas el mapa pensando en los kilómetros de desierto que os separan de vuestra meta. Banedon repara en tu mirada de desaliento y en seguida intenta animarte.

—No temas, Lobo Solitario, estaremos allí antes del amanecer.

Su confianza te hace sonreír, pero no es el viaje lo que te preocupa, sino lo que podáis encontrar a vuestra llegada.

Pasa al **320**.

374

Al precipitarse hacia tierra, los jinetes a lomos de los kraans, el barco volador y el lejano horizonte se mezclan ante tus ojos en un caleidoscopio de formas e imágenes que acaba convirtiéndose en borrosos destellos de color. Temes que esto sea lo último que veas en tu vida.

Te preparas para morir y te mantienes tranquilo y relajado, cuando de repente te sientes atrapado por una red de cuerdas entrelazadas. Experimentas una tremenda sacudi-

da que te deja aturdido y sin aliento. Lo imposible está sucediendo: ya no caes, sino que te elevas por el aire.

Una malla de apretadas cuerdas te ha capturado como a una mosca en una telaraña. Eres alzado hacia el barco volador con la misma rapidez con la que descendías. Tres enanos barbudos vestidos con brillantes trajes de campaña guateados te suben hasta el botalón que recorre todo el casco de la nave. Sin embargo, no tienes tiempo para expresarles tu agradecimiento, pues el pequeño navío del espacio está siendo atacado por los jinetes de los kraans.

En un extremo del botalón, un enano está enzarzado en un combate cuerpo a cuerpo con un rugiente drakkar. Por supuesto va perdiendo. Cuando te lanzas en su ayuda, otro malvado guerrero aterriza en el centro de la nave, sobre lo alto de la plataforma fortificada.

Si deseas ayudar al enano, pasa al **280**.

Si quieres saltar desde el botalón y subir a la plataforma, pasa al **361**.

375

En la frente de los guardias aparecen gotas de sudor cuando se apresuran nerviosos a cargar sus ballestas. Tu audaz movimiento los ha acobardado y el temor los vuelve torpes. Llegas a lo alto de la escalera y atacas a los guardias con la velocidad de un tigre, arrancando con el primer golpe la ballesta de las temblorosas manos de uno de tus adversarios y rompiéndole la mandíbula con el segundo. El guardia grita y se cae, tropezando con la barandilla del puente y va a estrellarse en el jardín inferior. Entretanto el otro guardia se ha desprendido de su ballesta y empuña una maza de hierro. Corre hacia ti brillándole los negros ojos de odio. Acabas de matar a su hermano y está sediento de venganza. Debido a su frenético estado mental, ese guardia es inmune al *Ataque psíquico*.

375. *El otro guardia se ha desprendido de su ballesta y empuña una maza de hierro.*

Guardia de la torre: DESTREZA, 17
RESISTENCIA, 22

Si vences en el combate, entra en la torre y pasa al **396**.

376

A unos cuarenta pasos de donde estáis hay en esa calle un cuartel, un largo edificio de paredes blancas con feas ventanas cuadradas. Un soldado dormita sentado al sol de la tarde, sujetando la lanza entre sus piernas. Unos niños le tiran huesos huecos de frutos de larnuma intentando introducirlos por la punta de la lanza. Enfrente del cuartel hay una taberna. Ante su puerta principal una hilera de douggas ensillados están atados a una barandilla. Los relinchos de esos caballos del desierto rivalizan con el alboroto que sale de la taberna.

Si quieres entrar en la taberna, pasa al **351**.

Si deseas continuar andando por la calle hacia el mercado Dougga, pasa al **202**.

377

Apretando con las manos el brazo herido de Banedon concentras tu habilidad del Kai en curar los músculos desgarrados y los huesos rotos. El calor de tu poder curativo mitiga el dolor y repara el daño interno lo suficiente para poder quitar la venda ensangrentada. La herida está aún abierta, pero le has salvado el brazo.

—Nosotros lo auxiliaremos ahora, Lobo Solitario —grita una extraña voz.

Te sorprende esta audaz afirmación y te das media vuelta para ver quién la ha hecho.

Pasa al **339**.

378

Aplastándote contra el húmedo suelo, contienes la respiración y rezas para no ser descubierto cuando el vordak se acerca. Éste extiende su brazo huesudo y con un dedo esquelético señala la exuberante maleza a ambos lados del sendero. Sientes que el vordak está utilizando su fuerza mental para localizar tu escondite. Cuando su dedo apunta en tu dirección, una oleada de dolor recorre todo tu cuerpo. Estás a punto de chillar, pero de pronto el dolor cesa: no has sido descubierto. El dedo pasa de largo y el enemigo continúa la busca por el sendero.

Pasa al **228**.

379

El terrible dolor te atormenta produciéndote espasmos que retuercen y contorsionan todos tus músculos. Pides a gritos que cese ese tormento. Pierdes 6 puntos de RESISTENCIA.

Si aún sigues vivo después de esa acometida psíquica, pasa al **223**.

380

Poco después del amanecer del día siguiente despiertas con un horrible dolor de cabeza. Con ojos borrosos miras a tu alrededor a los enanos que roncan en diminutos camastros del pequeño camarote. El sordo zumbido del barco aumenta la jaqueca que como un demonio te atormenta la cabeza, haciéndote gemir y apretar los dientes al menor movimiento de tus miembros agarrotados y doloridos. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA a causa de esa monstruosa resaca.

Penosamente recoges tu equipo y subes a cubierta. Todo se encuentra en sombra, pues el *Jinete del espacio* vuela bajo un enorme afloramiento pétreo que sobresale de la

ladera de una montaña. Banedon continúa en pie junto al timón, pero ya no está en trance.

—Jinetes de kraans —te dice señalando un calcinado valle más allá de la zona de sombra—. Llegaron al amanecer.

Contemplas el extraño paisaje, un valle entre montañas con miles de columnas formadas por grandes peñascos que se sostienen unos sobre otros en precario equilibrio. Las columnas son tan altas que parece inevitable su derrumbamiento. Los vassagonianos llaman a este lugar los Koos, las Agujas. Posados sobre dos de esas gigantescas columnas rocosas hay varios kraans. Los drakkarim que los montan exploran el valle con catalejos. Transcurre una hora antes de que alcen el vuelo y desaparezcan.

—¡Largad velas, contramaestre Nolrim! —ordena Banedon con voz apenas audible sobre el creciente zumbido del *Jinete del espacio*—. Nos espera una veloz carrera.

Si posees un Cubo de cristal negro, pasa al **229**.

Si no posees ese objeto especial, pasa al **247**.

381

Corres a través del arco y chocas contra un guardia de negro uniforme. Te magullas las costillas y el choque te hace perder el equilibrio, aunque consigues apoyarte en la pared para no caer. El guardia yace tendido en el suelo, pero con increíble rapidez saca un hacha reluciente y se dispone a asestarte un golpe en las piernas.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina de *Caza*, suma 2 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 4, pasa al **368**.

Si está entre 5 y 11, pasa al **252**.

382

De repente el drakkar profiere un grito, a la vez que extiende los brazos, y sus manos enguantadas se cierran en el aire. Un poder invisible lo ha atrapado y lo aplasta hasta que muere dentro de su armadura.

Retrocedes y el chasquido espantoso que hacen los huesos del drakkar al romperse sobresale por encima de los alaridos de los jinetes de los kraans que se lanzan en picado. El drakkar se desploma sobre la cubierta y cae por encima del parapeto de la plataforma.

Si posees (o has poseído en otra aventura) un Medallón de la Estrella de Cristal, pasa al **399**.

Si no posees el medallón, pasa al **294**.

383

Camináis penosamente sobre la suelta arena rojiza. Lleváis la cara cubierta para protegeros del polvo y del ardiente calor. El paisaje es árido y desolado. Lo único que parece crecer allí es una hierba tiesa como alambre que os araña las botas y los calzones. Pronto cruzáis el lecho seco de un río que conduce a una cueva en la ladera de piedra anaranjada. Un tablón cierra la boca de la cueva, pero no entendéis las extrañas palabras escritas en su superficie calcinada por el sol.

Si deseas explorar la cueva, pasa al **235**.

Si prefieres seguir hacia Ikaresh, pasa al **272**.

384

Por desgracia has calculado mal y no has soplado con la suficiente fuerza para que el dardo alcance el blanco pretendido. El dardo somnífero se queda corto, yéndose a clavar fortuitamente en una gaviota que se había posado en el borde de la plataforma de aterrizaje. El infortunado pájaro da unos pocos pasos tambaleándose antes de caer boca

arriba con las patas extendidas y rígidas apuntando hacia el cielo.

El guardia se acerca al pájaro y con la punta de la bota lo tira por encima del borde de la plataforma. Luego se queda mirando cómo el ave se precipita hacia los jardines del Palacio que se divisan allá abajo, sin darse cuenta de que acaba de escapar de un destino similar.

Pasa al **282**.

385

La resplandeciente llamarada azul te chamusca el brazo y la cara y la onda explosiva te arroja por la plataforma. Pequeños cristalitos negros te acribillan todo el cuerpo y pierdes 12 puntos de RESISTENCIA.

Si sigues vivo después de esta calamidad, pasa al **316**.

386

A pocos pasos de la plaza del mercado encontráis a mano izquierda una pequeña calleja. Al final de la misma veis una casa con la puerta de un intenso color azul.

Si deseas internarte por la calleja y llamar a la puerta, pasa al **206**.

Si quieres continuar por la calle principal, pasa al **346**.

Si posees la disciplina de *Rastreo*, pasa al **292**.

387

Te invade el desaliento al comprobar que no hay otra escalera que descienda de la plataforma: ¡estás atrapado! Antes de que puedas idear un plan, los drakkarim irrumpen a través del arco y te atacan.

Drakkarim: DESTREZA, 17
RESISTENCIA, 35

La única forma de eludir el combate es saltar a más de treinta metros desde la torre a los jardines de abajo.

Si quieres saltar, pasa al **205**.

Si vences en el combate, pasa al **341**.

388

Sigues andando por la avenida que recorre el barrio de los armeros de Ikaresh. Un vendedor callejero ofrece una colección de espadas y dagas que atraen tu atención: están bellamente forjadas, bien equilibradas y tienen agudos filos. Un letrero de madera indica los precios:

Espadas: 5 Coronas de oro la pieza.
Dagas: 3 Coronas de oro la pieza.
Espadones: 9 Coronas de oro la pieza.

Si quieres, puedes comprar cualquiera de esas armas. Continuando a lo largo de la avenida encontráis una carnicería donde cuelgan a la vista del público reses muertas. No os sorprende ver que los habitantes de ese barrio de Ikaresh anden por la calle con bolas de algodón metidas en la nariz (y sujetas con un hilo alrededor del cuello), pues el olor es insoportable.

Finalmente llegáis a una bifurcación, pero no hay ninguna señal que indique adónde conduce cada calle.

Si deseas tomar la calle de la izquierda, pasa al **216**.

Si prefieres tomar la calle de la derecha, pasa al **367**.

389

Cuando saltas desde la pasarela a la plataforma de aterrizaje, el centinela gira sobre sus talones para hacerte frente. Se olvida de su dinero y empuña la lanza dispuesto a atacarte. Como se encuentra entre ti y la jaula del itikar, el combate es inevitable.

Centinela: DESTREZA, 15
RESISTENCIA, 23

Si vences en el combate y quieres registrar el cadáver del centinela, pasa al **207**.

Si prefieres no hacer caso del cadáver y apresurarte a entrar en la jaula del itikar, pasa al **224**.

390

Arremetes contra la tambaleante figura del señor de la Oscuridad Haakon enarbolando tu arma para asestarle un golpe mortal. No obstante, al bajar el brazo, recibes en él el impacto de un puño enfundado en un guantelete. La muñeca te empieza a sangrar, los dedos se te agarrotan y el arma se te cae de la mano. Haakon te golpea de nuevo, esta vez en el pecho, arrojándote hacia atrás a través de la cámara. Tratas desesperadamente de mantener el equilibrio, pero el combate ha terminado: Haakon ha recuperado la candente piedra. Lo último que ves antes de ser consumido por la llama abrasadora es la perversa mueca de triunfo del señor de la Oscuridad.

Tu vida y las esperanzas de Sommerlund hallan así un trágico final.

391

Al internarte por el sendero en el arboreto, agudos chillidos resuenan en el techo formado por enredaderas y ramas bajas. El aire es tan húmedo como en una selva. Sigues avanzando, pero la marcha te resulta dificultosa. El humus blando, pegajoso y podrido se te adhiere a las botas como légamo de río.

Un súbito movimiento en el sendero delante de ti te obliga a esconderte. Un grupo de drakkarim aparecen de frente conducidos por un personaje vestido de rojo.

Si has alcanzado el rango del Kai de *Guerrero* u otro superior, pasa al **242**.

Si no has alcanzado ese rango en el adiestramiento del Kai, pasa al **222**.

392

La cerveza es espesa y espumosa y tiene un gusto a manzanas asadas. Te bebes la jarra medio llena y te limpias con la manga la espuma de los labios.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si tu actual puntuación de RESISTENCIA es menor que 15, resta 2 de ese número. Si tu puntuación de RESISTENCIA es mayor que 25, suma 2 a ese número. Si has alcanzado el rango del Kai de *Sabio*, suma 3 a dicho número.

Si el total es inferior a 7, pasa al **364**.

Si es mayor que 7, pasa al **218**.

393

Te arrojas de cabeza hacia la espesura. El penetrante alarido del vordak te taladra los sentidos. A menos que poseas la disciplina de *Defensa psíquica*, pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. De repente un drakkar sale de entre los árboles delante de ti, enarbolando su negro espadón sobre su rostro enmascarado, dispuesto a asestarte un golpe mortal.

Drakkar: DESTREZA, 16
RESISTENCIA, 25

Resta 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante el primer asalto a causa de la sorpresa del ataque del drakkar. Puedes eludir el combate después de tres asaltos.

Si deseas eludir el combate, pasa al **228**.

Si vences en la pelea, pasa al **255**.

394

El drakkar lanza un grito de espanto y deja caer el espadón. Se agarra la macabra máscara intentando levantar el visor de negro acero. Al abrirse éste, una masa de pululantes insectos sale del casco. El drakkar chilla como un loco cuando los animalitos se deslizan dentro de su armadura, picándole y mordiéndole. Desquiciado por el pánico, se arroja por encima del parapeto y se precipita hacia una muerte segura a más de mil metros de profundidad.

Pasa al **306**.

395

Hasta donde puedes ver, un largo y recto corredor de piedra desciende en declive delante de ti. En las paredes crepitan y chisporrotean antorchas que iluminan los pictogramas grabados en la amarillenta roca.

A intervalos regulares sobresalen en el corredor principal toscas losas. Te detienes a examinar más de cerca una de esas losas y el suelo debajo de ella y llegas a una aterradora conclusión. Son trampas, sin duda alguna accionadas involuntariamente por los giaks cuando sacaban arena de ese corredor. Los señores de la Oscuridad, lejos de instruir a los giaks para que evitaran esas trampas, los han utilizado deliberadamente para hacerlas saltar. Una vez que las trampas han saltado, los cuerpos aplastados de los giaks y

las losas han sido retirados para poder pasar a la siguiente sección. Los hoyos trampa parecen haber sido neutralizados del mismo modo. Puestos al descubierto por infortunados giaks, han sido rellenados con sus cadáveres y nivelados con arena. La sola idea de esta despiadada barbarie te llena de espanto.

Después de adentrarte un kilómetro y medio por el corredor, llegas finalmente ante una gran puerta de piedra. La piedra que la rodea muestra señales de haber sido golpeada, pero la puerta en sí está intacta.

Observas un rayo de luz que procede de un agujero del techo y forma en el suelo un círculo luminoso junto a otro agujero similar. En la pared, al lado de la puerta, hay una muesca triangular, no mayor que una Corona de oro.

Si tienes un Prisma, pasa al **233**.

Si tienes un Triángulo de piedra azul, pasa al **245**.

Si no tienes ninguno de esos objetos, pasa al **298**.

396

En el fresco interior de la torre de mármol dos escaleras de caracol se encuentran en un rellano. Oyes el sonido distante de pies que corren, sonido que gradualmente se hace más intenso. Procede de una de las escaleras, pero ¿de cuál? De repente aparece un grupo de guerreros drakkarim cruzando el puente que conduce a la torre. Debes escapar.

Si quieres subir por la escalera ascendente, pasa al **322**.

Si quieres bajar por la escalera descendente, pasa al **360**.

Si posees la disciplina de *Sexto sentido*, pasa al **266**.

397

Codiciosamente agarra la moneda del cuenco y la prueba mordiéndola con sus dientes ennegrecidos. Una vez convencida de que la moneda es auténtica, asiente con la cabeza y espera a que le hagáis las preguntas que deseéis.

Si quieres preguntarle si ella es Soushilla, pasa al **307**.

Si prefieres preguntarle si sabe dónde podéis encontrar a Tipasa el Nómada, pasa al **314**.

398

El guardia se lleva una mano a la nuca y se arranca el diminuto dardo, pero antes de que se dé cuenta de lo que ha sucedido se desploma despatarrado e inconsciente sobre la plataforma de aterrizaje.

Oyes el retumbar de pies que corren por el tejado del Palacio: los drakkarim han llegado y debes actuar con rapidez si quieres escapar de ellos.

Si deseas registrar el cuerpo del guardia dormido, pasa al **207**.

Si prefieres hacer caso omiso del guardia y correr hacia la jaula del itikar, pasa al **224**.

399

Banedon baja su vara y la mueca de una sonrisa se dibuja en su rostro atormentado por el dolor.

—¡Ay, Lobo Solitario, he sido demasiado lento para defenderme! —dice mirándose el brazo.

Te arrodillas a su lado y arrancas la lanza que lo tiene clavado al suelo. La herida es grave: rápidamente contienes la hemorragia vendándola con unas tiras de tela que rasgas de su túnica de color azul oscuro. Reconoces esa túnica: es el atavío de un Maestro Oficial. Al parecer el joven Banedon ha alcanzado esa distinción entre sus hermanos magos desde la última vez que te encontraste con él.

—Parece que estamos predestinados a encontrarnos en su compañía —dice observando aún con inquietud a los jinetes de los kraans—. Ayúdame a ponerme en pie. Tenemos que escapar antes de que nos arrojen del cielo.

Sostienes al mago mientras agarras el timón del barco,

una esfera de cristal radiante con cientos de relucientes facetas, unida a una fina barra de plata. En el mismo instante en que sus manos rodean la esfera suena una tremenda explosión.

Pasa al **323**.

400

Examinas el suelo en el sitio donde ha caído el señor de la Oscuridad Haakon, pero no queda ni rastro de su cuerpo. La atmósfera está extrañamente tranquila y serena como si se hubiera desvanecido una gran sombra maligna.

Te das media vuelta y te acercas al trono en el que permanecía sentado Haakon mientras aguardaba tu llegada. Detrás del trono hay una puerta con una antigua inscripción profundamente grabada en la piedra de color rojo sangre. Debajo de la inscripción aparece la huella de una mano humana. Guiado por el instinto y la intuición colocas tu mano en el rehundido de esa huella, que se ajusta a tu mano como un guante.

La puerta se abre silenciosamente y te revela el objeto de tu larga búsqueda: el *Libro del Magnakai*. El libro reposa abierto sobre un pedestal, descubriéndote a ti solo sus secretos. Cuando alzas el libro sagrado, el aire mismo vibra con la fuerza que esconde entre sus tapas doradas. Cierras el libro latiéndote con inusitada fuerza el corazón y abandonas la cámara a todo correr.

Cuando llegas a las estribaciones de los montes de Koneshi, Banedon ha concluido también con éxito su misión. Él y Tipasa te están esperando. Al verte aparecer con el *Libro del Magnakai* asido fuertemente entre tus manos, apenas pueden contener su emoción.

—Esta noche de triunfo —dice Banedon, jubiloso— anuncia un mañana lleno de esperanza para Sommerlund. El Kai ha renacido.

400. *El libro reposa abierto sobre un pedestal, descubriéndote sus secretos.*

Tu búsqueda ha terminado. Has hallado el *Libro del Magnakai* y librado a Magnamund de la amenaza del señor de la Oscuridad Haakon. Pero para ti, Lobo Solitario, la aventura aún no ha concluido.

Tu destino es seguir el camino de los Grandes Maestros. Para aprender sus secretos y emprender la apasionante misión del Magnakai, inicia el viaje con el libro 6 de la serie de *Lobo Solitario* titulado:

La Piedra de la Ciencia

TABLA DE LA SUERTE

2	5	0	4	8	6	6	8	4	1
0	5	9	5	7	0	9	4	6	5
2	8	2	5	6	3	2	7	9	6
1	6	8	4	0	4	1	3	8	7
7	5	6	2	0	4	1	6	3	1
6	6	8	4	1	2	5	0	4	8
0	9	4	6	5	0	5	9	5	7
3	2	7	9	6	2	8	2	5	6
4	1	3	8	7	1	6	8	4	0
4	1	6	3	1	7	5	6	2	0

RESUMEN DE LAS REGLAS PARA LOS COMBATES

1. Suma a tu DESTREZA EN EL COMBATE todos los puntos extra que te proporcionen tus disciplinas del Kai.
2. Resta de esa cantidad la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El número resultante es tu *Puntuación en el combate*.
3. Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.
4. Consulta la *Tabla de resultados de los combates*.
5. Busca en la hilera superior de recuadros tu puntuación en el combate y la casilla en que se cruce su vertical con la horizontal del número que hayas obtenido al azar y que figura en las columnas de los extremos de la izquierda y de la derecha. (*E* indica los puntos de RESISTENCIA perdidos por el enemigo; *LS*, los puntos de RESISTENCIA perdidos por Lobo Solitario.)
6. Continúa el combate desde el apartado 3 hasta que uno de los contrincantes muera. Esto sucede cuando los puntos de RESISTENCIA de dicho contrincante quedan reducidos a cero.

ELUDIR EL COMBATE

1. Sólo puedes hacerlo cuando el texto de la aventura te ofrece esta oportunidad.
2. Inicias el asalto de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo no se toman en cuenta y sólo Lobo Solitario pierde puntos de RESISTENCIA.
3. Si el libro te brinda la oportunidad de evadirte, en vez de combatir puedes aprovechar esa oportunidad en el primer asalto o en cualquiera de los siguientes asaltos.

TABLA DE RESULTADOS DE LOS COMBATES

Puntuación en el combate

Número de la Tabla de la Suerte

	−11 o más	−10/−9	−8/−7	−6/−5	−4/−3	−2/−1
1	E −0	E −0	E −0	E −0	E −1	E −2
	LS M	LS M	LS −8	LS −6	LS −6	LS −5
2	E −0	E −0	E −0	E −1	E −2	E −3
	LS M	LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS −5
3	E −0	E −0	E −1	E −2	E −3	E −4
	LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS −5	LS −4
4	E −0	E −1	E −2	E −3	E −4	E −5
	LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS −4	LS −4
5	E −1	E −2	E −3	E −4	E −5	E −6
	LS −7	LS −6	LS −5	LS −4	LS −4	LS −3
6	E −2	E −3	E −4	E −5	E −6	E −7
	LS −6	LS −6	LS −5	LS −4	LS −3	LS −2
7	E −3	E −4	E −5	E −6	E −7	E −8
	LS −5	LS −5	LS −4	LS −3	LS −2	LS −2
8	E −4	E −5	E −6	E −7	E −8	E −9
	LS −4	LS −4	LS −3	LS −2	LS −1	LS −1
9	E −5	E −6	E −7	E −8	E −9	E −10
	LS −3	LS −3	LS −2	LS −0	LS −0	LS −0
0	E −6	E −7	E −8	E −9	E −10	E −11
	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0

E = ENEMIGO LS = LOBO SOLITARIO

0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+6/+7	+8/+9	+11 o más	
E −3	E −4	E −5	E −6	E −7	E −8	E −9	1
LS −5	LS −5	LS −4	LS −4	LS −4	LS −3	LS −3	
E −4	E −5	E −6	E −7	E −8	E −9	E −10	2
LS −4	LS −4	LS −3	LS −3	LS −3	LS −3	LS −2	
E −5	E −6	E −7	E −8	E −9	E −10	E −11	3
LS −4	LS −3	LS −3	LS −3	LS −2	LS −2	LS −2	
E −6	E −7	E −8	E −9	E −10	E −11	E −12	4
LS −3	LS −3	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	
E −7	E −8	E −9	E −10	E −11	E −12	E −14	5
LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −1	
E −8	E −9	E −10	E −11	E −12	E −14	E −16	6
LS −2	LS −2	LS −2	LS −1	LS −1	LS −1	LS −1	
E −9	E −10	E −11	E −12	E −14	E −16	E −18	7
LS −1	LS −1	LS −1	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	
E −10	E −11	E −12	E −14	E −16	E −18	E M	8
LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	
E −11	E −12	E −14	E −16	E −18	E M	E M	9
LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	
E −12	E −14	E −16	E −18	E M	E M	E M	0
LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	

M = MUERTE AUTOMÁTICA